Nintendo Switch · eShop · Retro

03/22 · Ausgabe 299 · € 5,99

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 905997 03

Österreich € 6,70; Schweiz sfr 10,80; Benelux € 7,10
Italien, Spanien € 7,80

GROSSER TEST

POKÉMON-LEGENDEN: ARCEUS

Pokémon in der Zwickmühle: Wieso das neue Abenteuer Hoffnung macht, aber gleichzeitig enttäuscht – auf acht Seiten!

GOODBYE, COLLECT-A-THON!

SPECIAL

Einst vorherrschend, inzwischen beinahe ausgestorben: Aufstieg und Fall eines Genres, das die N64-Zeiten prägte.

JETZT N-ZONE TESTEN!

NUR 11,90 EUR!

3x N-ZONE FREI HAUS

PLUS

amazon
5 EURO-GUTSCHEIN

GRATIS ON TOP

WWW.N-ZONE.DE/SCHNUPPERN

FÜR NUR 3 EUR MEHR KÖNNT IHR N-ZONE AUCH ZUSÄTZLICH DIGITAL LESEN ▶ WWW.N-ZONE.DE/PROBEABO

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Spielergemeinde und Fachpresse sind geteilter Meinung zu Pokémon-Legenden: Arceus. Auch wir widmen dem größten Switch-Rollenspiel des Jahres (zumindest bislang) nur zu gerne jede Menge Platz. Unser Experte Jonas hat jeden Stein in Hisui umgedreht, jeden Baum geschüttelt und den Pokédex gefüllt, um euch in diesem Heft verraten zu können, ob Arceus wirklich die Frischzellenkur für die alteingesessene Serie darstellt, so wie es im Vorfeld versprochen wurde. Ohne zu viel vorwegzunehmen: die Grafik hat sich im Vergleich zu den Vorab-Szenen nicht deutlich verbessert. Aber wie stark die Optik wirklich ins Gewicht fällt, möchte euch Jonas selbst verraten, ihr kommt direkt zum Test, wenn ihr auf Seite 44 blättert. Wie seht ihr das eigentlich? Ist das Gameplay immer wichtiger als die Grafik? Oder wünscht ihr euch immer die bestmögliche Optik? Wie immer könnt ihr uns gerne schreiben, mit etwas Glück landet ihr in einem der nächsten Hefte auf den Leserbriefseiten!

Der große Community-Bereich ist auch in dieser N-ZONE fester Bestandteil, genauso wie die üblichen Rubriken wie etwa Retro: Neben der Zeitreise bieten wir euch dieses Mal einen riesigen Überblick zur bewegten Geschichte von Paper Mario, passend zum Artikel in der letzten Ausgabe. Gewinnspiele haben wir ebenso wieder zu bieten wie Community-Aktionen, News aus der Spiele-Branche und mehr!

Und sonst so? Der Special-Bereich bringt euch unter anderem einen echten Klassiker näher: Final Fantasy 7, dessen Einfluss auf die Spielewelt und seine spannende Entwicklungsgeschichte. Ebenfalls interessant: Wir beleuchten die Entstehungsgeschichte des beliebten und mit Zelda beinahe perfektionierten Open-World-Genres, schauen uns an, was aus der früher überaus beliebten Collect-A-Thon-Nische wurde und vieles mehr. Tests und Vorschauen haben wir selbstverständlich auch im Gepäck – unter anderem zu Chocobo GP, The Artful Escape, Windjammers 2 und mehr.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZAHLEN & FAKTEN 03/2022

Beinahe 40
So viele Clips stecken in unserem Testvideo zu Pokémon-Legenden: Arceus. Sehen könnt ihr es auf dem Youtube-Kanal von PC Games oder auf unserer Webseite. Oder ihr lest unseren Test weiter hinten im Heft, da bekommt ihr ebenfalls die volle Infoladung zu Arceus!

Mehr als einen Monat
Diese großzügige Zeitspanne haben wir zum Testen eines Spiels, das noch in diesem Frühjahr für die Switch erscheint. Wir können hier noch nicht verraten, welcher Titel es ist, aber freuen uns, dass wir ausgiebig Zeit haben, um richtig tief einzutauchen. Das ist heutzutage selbst bei großen Titeln keine Selbstverständlichkeit. Mehr dazu dann im nächsten Heft!

HEFTINHALT 03/2022

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Aktuelles 06

MAGAZIN

25 Jahre Final Fantasy 7: So enststand der Rollenspiel-Klassiker 08
Collect-A-Thons: Aufstieg und Fall der Sammelabenteuer 14
Die Evolution des Open-World-Genres 18
Nicht nur Super Mario: Freut euch auf diese Spiele-Verfilmungen! 24
Bitte ein Bit: Als Einser und Nullen den Konsolenkrieg entschieden 30
Microsoft kauft Activision (Kolumne) 32

VORSCHAU

Hidden Deep 34
Chocobo GP 38

TEST

Das Team 42
Pokémon-Legenden: Arceus 44
Ruined King: A League of Legends Story 52
Windjammers 2 56
Astroneer 60
To Be Or Not To Be 62
RPGolf Legends 64
Lacuna 66
The Artful Escape 68
Topspiele 70

RETRO

Paper Mario: Höhen, Tiefen, Kontroversen 74
N-ZONE Zeitreise 84

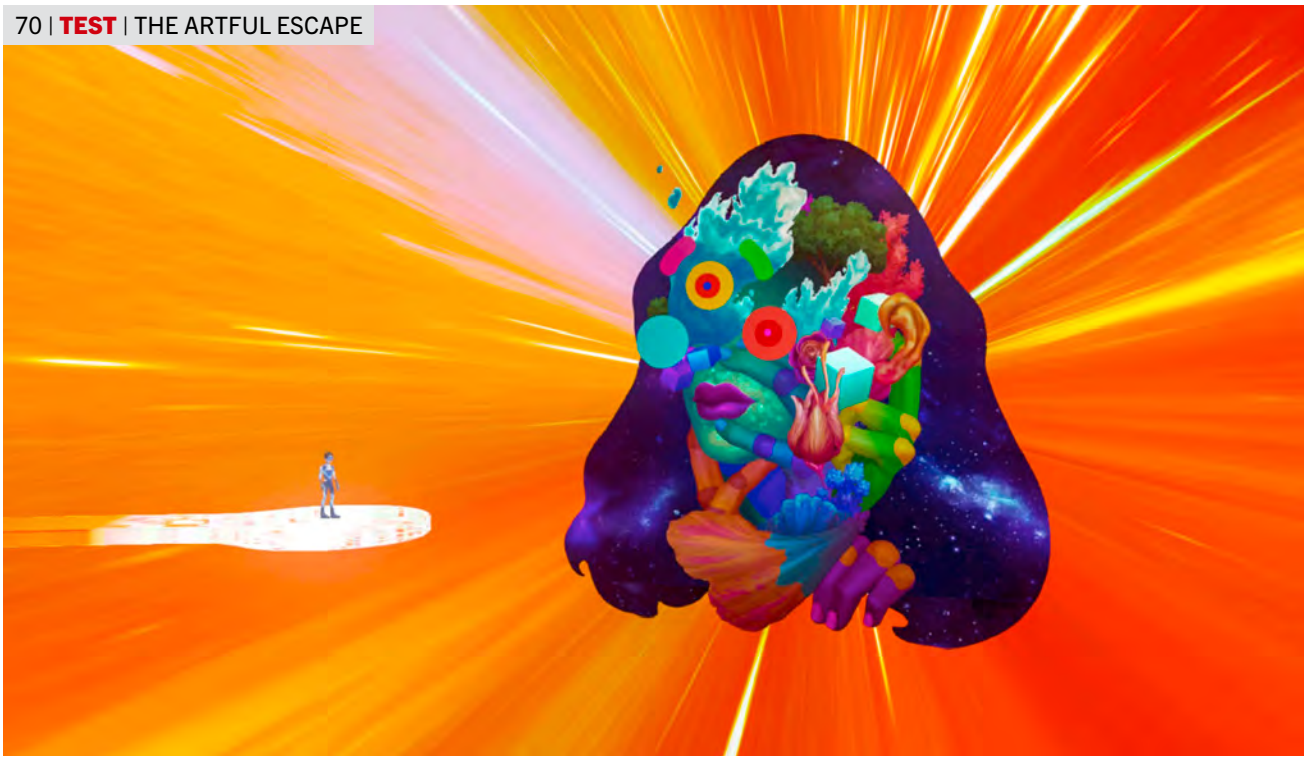
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Thema des Monats 96
Ausblick/Impressum 98

70 | TEST | THE ARTFUL ESCAPE

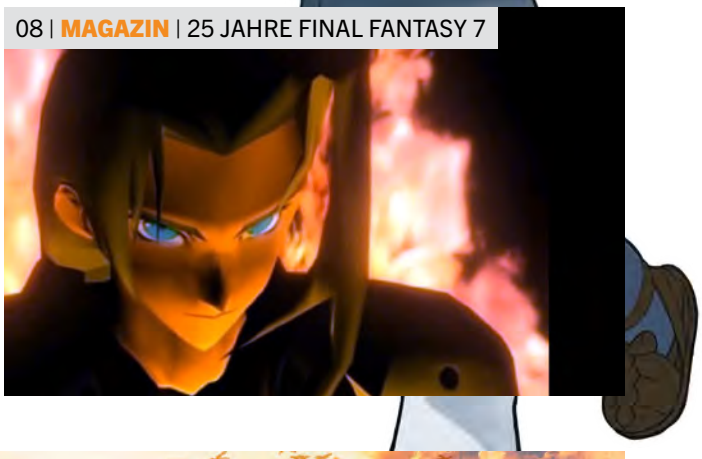


38 | VORSCHAU | CHOCOBO GP

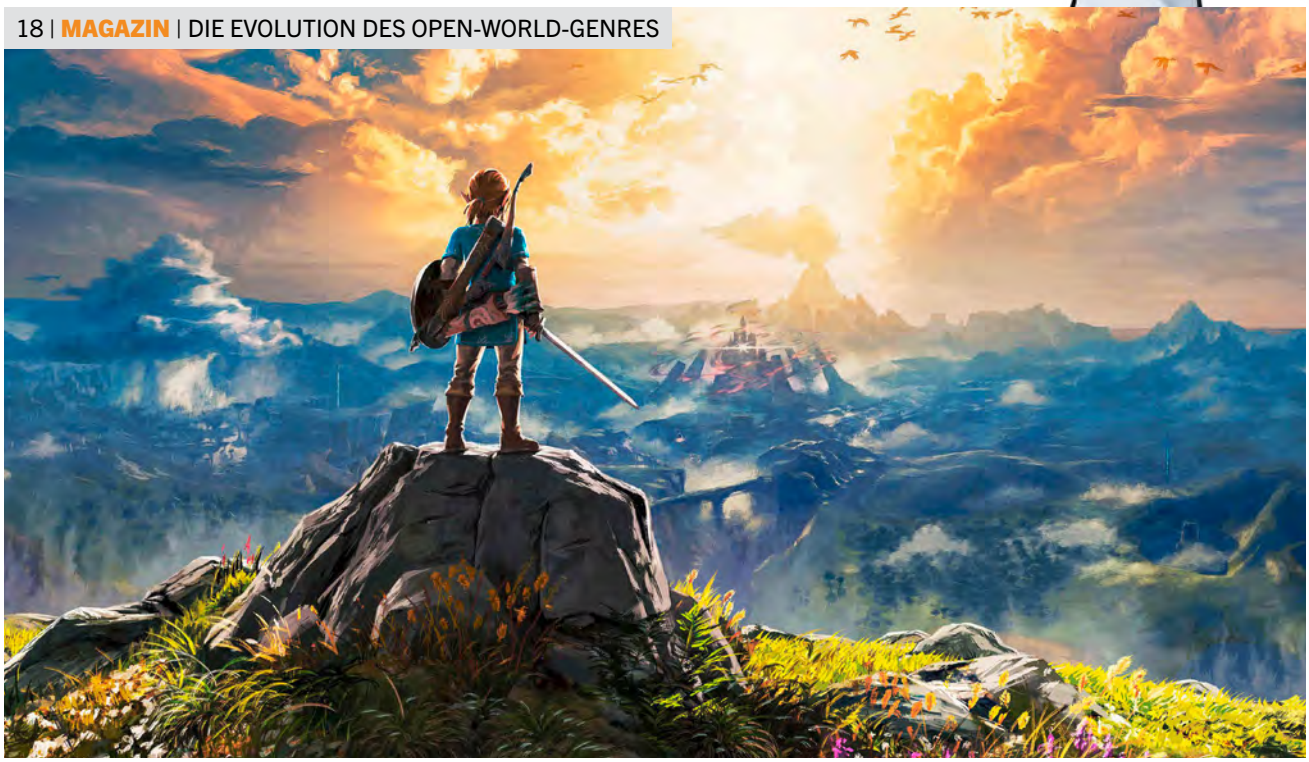
44 | TEST | POKÉMON-LEGENDEN: ARCEUS

66 | TEST | LACUNA

08 | MAGAZIN | 25 JAHRE FINAL FANTASY 7



18 | MAGAZIN | DIE EVOLUTION DES OPEN-WORLD-GENRES



Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

DER GRÖSSTE DEAL DER SPIELEGESCHICHTE: XBOX-HERSTELLER MICROSOFT KAUFT ACTIVISION BLIZZARD

Mit dem umstrittenen Publisher-Giganten wandern auch einige der größten Spiele-Franchises ins Xbox-Portfolio. Werden Call of Duty, Diablo, Overwatch und Co. künftig exklusiv?

Microsoft kauft den nächsten Publisher-Giganten: Wie der Xbox-Konzern in einem aktuellen Blog-Eintrag mitteilt, beabsichtigt er die Übernahme von Publisher Activision. Das Wall Street Journal berichtet, dass sich Microsoft die Übernahme rund 70 Milliarden US-Dollar kosten lässt. Activision Blizzard zeichnet für populäre Spieleserien wie Call of Duty, Warcraft, Diablo, Starcraft und Overwatch verantwortlich, über den Mobile-Entwickler King gehört aber auch Candy Crush ins Firmenrepertoire. „Als Team sind wir auf einer Mission, die Gaming-Community für jeden auf dem Planeten zu erweitern“, schreibt Xbox-Chef Phil Spencer und ergänzt, dass es unbeschreiblich aufregend sei, Microsofts Activision-Blizzard-Übernahme anzukündigen. Über viele Jahrzehnte hätten sich die Studios und Teams von Activision Blizzard den Respekt von Milliarden von Spielern auf der ganzen Welt erarbeitet. „Wir sind überaus aufgeregt, mit den tollen und talentierten Mitarbeitern von Activision Publishing, Blizzard Entertainment, Beenox, Demonware, Digital Legends, High Moon Studios, Infinity Ward, King, Major League Gaming, Radical Entertainment, Raven Software, Sledgehammer Games, Toys for Bob und Treyarch zusammenzuarbeiten“, kommentiert der Xbox-Chef weiter. Innerhalb des Xbox Game Pass sollen so viele Spiele wie möglich von Activision Blizzard erscheinen, heißt es im Xbox-Blog weiter – sowohl neue als auch bestehende Games aus dem Activision-Katalog. Der Game Pass verzeichnet aktuell 25 Millionen Abonnenten, wie das Unternehmen am selben Tag bekannt gegeben hat. Die einzelnen Franchises von Activision würden außerdem Microsofts Pläne für Cloud-Gaming vorantreiben. Plattformen wie das battle.net will Microsoft weiter fortführen. Infos zu möglichen Xbox-Exklusivveröffentlichungen bekannter Spiele wie Call of Duty, Diablo und Co. liegen bisher nicht vor. Allerdings hat Phil Spencer verlauten lassen, er wolle bestehende Communitys nicht auseinanderreißen, aktuelle Vereinbarungen respektieren, und er wünsche sich auch, dass Call of Duty weiterhin auf der Playstation erscheint, da man die Beziehungen zu Sony sehr schätze. Und Nintendo? Sollte es zu Exklusivveröffentlichungen von Activision-Blizzard-Marken auf Xbox und PC kommen, dann wäre auch die Nintendo Switch betroffen. Der größte angekündigte Switch-Titel des Unternehmens, Overwatch 2, könnte noch als einer der von Spencer genannten Fälle gelten. Zum Deal geäußert hat sich Nintendo bisher nicht. Bis der Kauf planmäßig bis Juni 2023 über die Bühne gegangen ist, arbeiten Microsoft und Activision unabhängig voneinander. Der umstrittene Activision-Chef Bobby Kotick verbleibt zunächst in seiner Rolle als CEO, nach dem Deal berichtet Activision an Xbox-Chef Phil Spencer. Details zur Zukunft Koticks wurden bisher nicht veröffentlicht. Activision geriet zuletzt wegen eines Sexismus- und Missbrauchs-Skandals in die Schlagzeilen. Microsofts letzter Mega-Kauf war 2020 der Publisher-Riese Bethesda für 7,5 Milliarden US-Dollar.

David Martin

NINTENDO SWITCH ONLINE + ERWEITERUNGSPAKET: MAJORA'S MASK IST DAS NÄCHSTE INKLUSIVSPIEL

Nicht nur beim neuen Blockbuster von Roland Emmerich stürzt der Mond auf die Erde.

Nintendo kündigt die Rückkehr eines weiteren N64-Klassikers für das Nintendo Switch Online + Erweiterungspaket an. Wie der Publisher auf Twitter mitteilt, findet bald der Retrohit The Legend of Zelda: Majora's Mask den Weg in die Switch-Spielebibliothek. Die Veröffentlichung ist für Februar geplant, ein konkreter Termin stand bis zum Redaktionsschluss noch nicht fest. Zelda: Majora's Mask erschien im Jahr 2000 exklusiv für das Nintendo N64 und gilt bis heute als Meisterwerk. Das Action-Adventure überraschte nach seiner kurzen Entwicklungszeit mit vielen originellen Ideen, einer düsteren Geschichte und der innovativen Zeitschleifen-Mechanik. Im Februar könnt ihr den Hit also erneut spielen. Voraussetzung ist eine Mitgliedschaft beim Nintendo Switch Online + Erweiterungspaket, das knapp 40 Euro pro Jahr kostet; eine monatliche Option gibt es bisher nicht. Das Erweiterungspaket umfasst sämtliche Vorteile des regulären Switch-Online-Abos, ergänzt es allerdings um ausgewählte Klassiker für N64 und Sega Mega Drive. Zum ersten Mal erweitert wurde das N64-Paket am 10. Dezember 2021 mit dem RPG Paper Mario, am 20. Januar dieses Jahres folgte der Rare-Klassiker Banjo Kazooie. Zum Launch im Oktober 2021 standen unter anderem Super Mario 64, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Mario Kart 64 (N64) sowie Sonic the Hedgehog 2, Streets of Rage 2 und Ecco the Dolphin (Sega Mega Drive) bereit. Nintendo will das Angebot weiterhin vergrößern; so wurden etwa Pokémon Snap, F-Zero X und Mario Golf bereits als zukünftige Titel bestätigt.

David Martin

YOUTUBER KAUFT GEFÄLSCHTES POKÉMON-KARTENSET FÜR 3,5 MILLIONEN DOLLAR

Der Youtube-Star Logan Paul ist auf einen wahnwitzigen Fake hereingefallen. Ebay zieht Konsequenzen und will teure Kartenverkäufe auf der Plattform in Zukunft von Experten prüfen lassen.

Der Hype um Pokémon-Sammelkarten macht auch und gerade vor Youtubern und Streamern nicht Halt. Während hierzulande in erster Linie Trymacs dem Thema Auftrieb verlieh, hat sich international vor allem Logan Paul viel mit den Karten befasst. Auch als finanzielle Investition werden die Sammelkarten mittlerweile gehandelt. Der berühmte Youtuber mit knapp 23 Millionen Abonnenten investierte daher stolze 3,5 Millionen Dollar in ganz bestimmte Pokémon-Karten: Dabei handelte es sich um eine angeblich originalverpackte 1st Edition Base Set Box aus dem Jahr 1998. Doch wie diverse Sammelkartenexperten schon prophezeit hatten, stellten sich diese als Fälschung heraus. Diese bittere Erkenntnis ereilte Paul in Chicago, wo sich der Youtuber mit BBCE traf, einer Firma, die auf die Verifizierung wertvoller Sammelkarten aller Art spezialisiert ist. Gemeinsam und vor laufenden Kameras öffneten sie die Box, die aber keine Karten von Pokémon, sondern wertlose Bildchen von G.I. Joe enthielt, einer amerikanischen Actionfigur-Serie. Logan Paul wurde also tatsächlich um mehrere Millionen US-Dollar betrogen. Neben BBCE, die die Box zuvor als authentisch eingestuft hatten und nun vorerst keine Karten mehr verifizieren, zog auch Ebay Konsequenzen aus dem Desaster: Die Plattform hat einen Authentifizierungsservice eingeführt, der bei jedem Kartenkauf über 75 Dollar genutzt werden kann. Bevor eine Karte beim Käufer landet, wird sie von Experten bei Ebay auf Echtheit überprüft. Ein Grading, also eine Einschätzung der Unversehrtheit und damit des Werts der Karte, findet aber nicht statt. Dieser Service ist zunächst kostenlos.

Johannes Gehrling

25 JAHRE FINAL FANTASY 7

DIE ENTSTEHUNGSGESCHICHTE DES ROLLENSPIEL-KLASSIKERS

Für viele der beste Teil der Final-Fantasy-Saga und eines der prägendsten Rollenspiele aller Zeiten: Final Fantasy 7 feiert 2022 seinen 25-jährigen Geburtstag. Wie entstand Squares JRPG-Meilenstein und was hat Nintendo damit zu tun?

Im Jahr 2022 kennt wohl jeder eingefleischte Rollenspiel-Fan den Namen Final Fantasy. Vor 25 Jahren aber stand die berühmte Square-Serie am Scheideweg: Sony oder Nintendo? 2D oder 3D? Teure Großproduktion oder souveräner Nachfolger? Auch ein Vierteljahrhundert nach dem Erscheinen von Final Fantasy 7 ist dessen Einfluss auf das Genre noch immer spürbar. In unserem großen Report blicken wir zurück auf die turbulente Entstehungsgeschichte des Playstation-Klassikers und würdigen einige der wichtigsten Köpfe hinter dem Projekt.

Square und Final Fantasy – eine unzertrennliche Verbindung

Der Erfolg des japanischen Unternehmens Square und der von Final Fantasy sind eng miteinander verbunden. Seinen Ursprung fand Square 1983 als Division von Den-Yu-Sha – ein in Yokohama beheimatetes Unternehmen, das sich auf den Bau von Stromleitungen spezialisiert hatte. Masafumi Miyamoto, Jahrgang 1957, war der Sohn des Geschäftsführers. Er genoss eine vorzügliche Ausbildung an der Universität von Waseda und stieß in die interne Software-Entwicklungsabteilung von Den-Yu-Sha

Auch aus heutiger Sicht noch aktuell: Die Story rund um den bösen Shinra-Konzern, der den Planeten zerstört.

Wunderschön, aber ein Speicherfresser: Die aufwendig gezeichneten Hintergründe verliehen Final Fantasy 7 eine ganz eigene Atmosphäre. (Quelle: Moby Games)

hinzu. Allerdings hatte der junge Masafumi andere Interessen als Stromleitungen – nämlich die Entwicklung von Videospielen. Von Anfang an verfolgte er eine moderne Entwicklerphilosophie: Während viele Projekte der damaligen Zeit von kleinen Teams oder sogar einzelnen Personen verwirklicht wurden, suchte Masafumi Miyamoto nach qualifiziertem Personal für die verschiedenen Bereiche eines Videospiels. Beispielsweise stellte Square schon früh Grafikdesigner, Programmierer und Autoren ein oder arbeitete mit Studenten einer Kunstakademie zusammen, um neue Herangehensweisen für die Darstellung farbiger Bildschirmgrafiken zu erarbeiten. Der erste größere Erfolg kam mit den Text-Adventures The Death Trap (1984) und dem ein Jahr später veröffentlichten Nachfolger Will: The Death Trap II. Diese Titel für den PC-8801 und andere primär in Japan erfolgreiche Systeme entstanden noch unter der Flagge von Den-Yu-Sha, legten aber bereits den Grundstein für künftige Spiele. Schließlich arbeiteten damals bereits Talente wie Hironobu Sakaguchi und Hisashi Suzuki in Teilzeit an den Projekten mit. Clever: Square unterschrieb früh in seiner Firmengeschichte einen Lizenzvertrag mit Nintendo, um Spiele für das Famicom – die japanische Version des Nintendo Entertainment System (NES) – zu vertreiben und zu entwickeln. Diese Verbindung sollte in den kommenden Jahren für beide Parteien zu starken Ergebnissen führen. Für Square bedeuteten die ersten Erfolge auch die Unabhängigkeit als eigenständiges Unternehmen. Im September 1986 entstand so Square Co. Ltd. mit Miyamoto an der Spitze. In der Folgezeit startete Square eine Großoffensive an Famicom-Spielen; allein 1987 veröffentlichten die Japaner über zehn Titel für die Nintendo-Konsole.

Eines davon war schließlich auch das erste Final Fantasy, das im Dezember 1987 in Japan das Licht der Welt erblickte. Hironobu Sakaguchi war bei der Entwicklung federführend und griff dabei auf ein vergleichsweise kleines, aus insgesamt sieben Mitgliedern bestehendes Kernteam zurück. Der Grund: Sakaguchi galt als schwieriger Charakter und konnte bis dato noch keine großen Verkaufsschlager vorweisen. Obwohl Dragon Quest (1986) von Konkurrent Enix seinerzeit bereits bewies, dass mit dem Rollenspiel-Genre gute Verkaufszahlen möglich waren, dienten für Final Fantasy auch westliche RPGs wie Ultima oder Wizardry als Inspiration.

Auf Sakaguchis Einsatz hin lieferte Square damals nicht 200.000, sondern 400.000 ROM-Einheiten zu Final Fantasy in Japan aus. In einem Interview mit dem britischen Fachmagazin MCV vom Dezember 2007 erinnerte er sich an die damaligen Verhandlungen: „Ich stritt innerhalb des Unternehmens und plädierte: ‚Mit so wenigen Ein-

Zu Beginn führt Cloud zum ersten Mal eine seiner charakteristischen Limit-Break-Attacken aus. Die Kämpfe des Rollenspiels waren fordernd. (Quelle: Moby Games)

Ein großer Vorteil der neuen 3D-Technik: Verschiedene Kamerawinkel erlaubten die unterschiedliche Darstellung bestimmter Situationen oder Orte. (Quelle: Moby Games)

Im Spielverlauf musste man sich durch etliche Dialogtexte hindurchklicken, Sprachausgabe gab es im Original noch nicht. Schließlich hätte diese die Speicherprobleme noch einmal vergrößert. (Quelle: Moby Games)

Auch die Karte erstrahlte in 3D: Cloud reiste hier von einem Ort zum nächsten. Das unterstützte den Eindruck einer gewaltigen Spielwelt. (Quelle: Moby Games)

heiten gibt es keine Chance auf einen Nachfolger. Bitte macht daraus 400.000.' Doch die Kosten für die Herstellung waren hoch. Obwohl das Spiel sehr gut war, hätten die Verantwortlichen im Unternehmen auch genauso gut mit dem Argument ‚Das ist viel Geld' ablehnen können. Der Grund für den Erfolg von Final Fantasy war letztlich, dass das Square-Management ein Risiko eingegangen ist – und dafür bin ich sehr dankbar."

Ein Final Fantasy in 3D?

Entgegen allen Prognosen und Befürchtungen etablierte Square mit Final Fantasy eine Rollenspiel-Franchise am Markt. Bis Final Fantasy 5 erschienen die Abenteuer zunächst für das Famicom beziehungsweise das NES. Das großartige Final Fantasy 6 kam schließlich 1994 in Japan für das Super Famicom und in den USA als Final Fantasy 3 für das Super Nintendo Entertainment (SNES) heraus. Er war damals der erste Serienableger, der nicht unter Hironobu Sakaguchi entstand. Der war inzwischen bei Square zum Executive Vice President aufgestiegen und stark in andere Projekte wie beispielsweise in die Entwicklung von Chrono Trigger (1995) involviert. Stattdessen übernahmen Yoshinori Kitase und Hiroyuki Ito die Führung bei Final Fantasy 6. Mit großem Erfolg: Das Rollenspiel verkaufte sich in den USA und Japan insgesamt drei Millionen Mal; europäische Spieler blieben leider erneut außen vor. Doch was kam danach? Der siebte Teil der JRPG-Serie war die logische Konsequenz, und hinter den Kulissen wusste man, dass der technische Fortschritt auch vor Final Fantasy nicht Halt machen würde. Konsolen wie das am 22. November 1994 in Japan veröffentlichte Sega Saturn oder auch die nur wenige Wochen später erschienene Sony Playstation zeigten, wohin sich der Markt bewegte: Auch wenn 2D-Videospiele nie vollends aussterben würden, so gingen Trend und Technik eindeutig in Richtung 3D-Grafik. Bei Square wollte man zunächst dennoch nichts überstürzen.

Nachdem Final Fantasy 6 fertiggestellt war, arbeitete ein separates Team bereits an Final Fantasy 7 in 2D für das Super Famicom. Das bestätigte Director Yoshinori Kitase in einem History-Artikel bei den Kollegen der US-Webseite Polygon: „Zu dieser Zeit war es nicht klar, ob JRPGs künftig 3D sein würden oder nicht. Sakaguchi-san liebte Pixel-Artdesign und wir debattierten intern viel, ob wir beim 2D-Stil bleiben sollten. Nachdem wir Final Fantasy 6 fertiggestellt hatten, begannen wir mit der Arbeit an Final Fantasy 7 [als 2D-Spiel für das Super Famicom], brainstormten und hielten Planungs-Meetings ab".

Dieser Prozess dauerte laut Kitase lediglich zwei Monate. Aufgrund von Problemen bei der Entwicklung bei Chrono Trigger musste ein Teil des Teams von

Jeder Charakter beherrscht eigene Limit-Angriffe und kann diese im Kampf einsetzen. Barret beispielsweise setzt auf den Machtschlag, Cloud auf die Mutattacke. (Quelle: Moby Games)

Die Schauplätze in der Spielwelt von Final Fantasy 7 besitzen allesamt eine eigene Persönlichkeit.

der Konzeption abgezogen werden, um das Zeitreise-Rollenspiel abzuschließen.

Zudem fehlte den bisherigen Team-Mitgliedern Erfahrung in der Umsetzung von 3D-Grafik. Das sollte sich ändern, als Kazuyuki Hashimoto 1995 zu Square stieß und maßgeblich die Technik und die Präsentation der Zwischensequenzen von Final Fantasy 7 prägen sollte. Er arbeitet zuvor unter anderem beim Computer-Hersteller Symbolics und brachte eine entsprechende Expertise mit. Square war zu diesem Zeitpunkt bereit, ordentlich Geld für Final Fantasy in die Hand zu nehmen. Also entwickelte man auf Basis von teurer Silicon-Graphics-Hardware eine 3D-Tech-Demo. Diese hatte jedoch nichts mit Final Fantasy 7 zu tun und war erst recht kein Final Fantasy für das Nintendo 64, sondern lediglich ein Experiment, wie eine Schlachtszene aus Final Fantasy 6 in 3D aussehen könnte.

Bye bye Nintendo, hallo Sony!

Dass Final Fantasy 7 letztlich für die erste Playstation und nicht etwa für das Nintendo 64 erschien, war zu diesem Zeitpunkt noch nicht klar. „Square plante damals, ein Spiel für Nintendos Next-Generation-Maschine zu entwickeln. Aber die Entwickler-Kits waren nicht verfügbar und deren Technik noch nicht klar“, erklärte Kazuyuki Hashimoto. „Ich schlug also vor, dass wir es mit einer Standard-Hardware probieren und von dort aus herausfinden könnten, was wir damit tun könnten. Wir könnten später diese Idee für kleinere Maschinen optimieren.“ Die leistungsfähigen Rechner gaben dem Team um Sakaguchi-san viele Freiheiten und verschafften ihm einen ersten Eindruck der Möglichkeiten.

Auch wenn Final Fantasy 7 Yoshinori Kitase zufolge nie offiziell für das Nintendo 64 in der Entwicklung war, spielte man doch mit den Optionen, die die später von Nintendo gelieferten Emulation-Kits hergaben. Er erinnert sich daran, dass man etwa ein aus 2.000 Polygonen bestehendes Behemoth-Monster renderte und animierte. An diesem Punkt kollidierten jedoch der künstlerische Anspruch der Entwickler und die Nintendo-Hardware: Die Bildrate war zu niedrig, und für die Darstellung des Charakters waren 2.000 Polygone das Minimum.

Doch das war nicht das einzige Problem: Square konzipierte Final Fantasy 7 mit aufwendigen Hintergründen und Zwischensequenzen. Als das Spiel später auf den Markt kam, füllte es drei CD-ROMs mit insgesamt rund 1,8 Gigabyte Daten. Square überlegte gar, ob man Final Fantasy 7 irgendwie auf die Magnetdatenträger für das optionale 64DD-Laufwerk für das Nintendo 64 „pressen“ könnte. Allerdings fasste ein solcher Datenträger lediglich 64 Megabyte; es hätte also Hunderte davon benötigt, um Final Fantasy 7 ausreichend Platz zu bieten. Kurzum: Mit der zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung stehenden Nintendo-Hardware hätte Square Final Fantasy 7, wie wir es kennen und lieben, niemals veröffentlichen können.

Blick ins Menü: Das Managen von Materia zum Verwenden von Zaubersprüchen und Beschwörungen ist ein wichtiges taktisches Element innerhalb der Kämpfe. (Quelle: Moby Games)

Gerüchte, dass der Bruch mit Nintendo auch an den strikten Verträgen oder an den inhaltlichen Vorgaben der Mario-Macher gelegen hätten, wurden nie offiziell bestätigt. Stattdessen wird vorrangig besagte Hardware-Problematik als Hauptgrund für den Wechsel herangezogen. „Dass Playstation-Spiele CDs verwendeten, war der größte Faktor. Wenn du 3D-Actionspiele mit dem limitierten Speicherplatz der Nintendo-64-Cartridges entwickeln wolltest, dann konntest du das machen. Aber ich wollte ein 3D-Rollenspiel kreieren. Mir war sehr schnell klar, dass das auf der Nintendo-Hardware sehr schwierig gewesen wäre“, führt Hironobu Sakaguchi im Polygon-Interview weiter aus. Der damalige Executive Vice President und Producer erhielt von seinen Kollegen übrigens den Spitznamen „King“ – also König. Sie führten dies unter anderem auf seinen Charakter zurück. Er hingegen betonte, dass dieser Name ursprünglich aus einer Phase stamme, in der er viel Champagner getrunken habe. Seine Kollegen nannten ihn „Champagner King“ – und davon blieb schließlich „King“ übrig. Doch das nur am Rande. Die Entscheidung, exklusiv für die Sony Playstation zu entwickeln, sorgte auch zwischen Nintendo und Square für eisige Stimmung und beeinflusste die Geschäftsbeziehung der Unternehmen über Jahre negativ. Shinichiro Kajitani, der damalige Vizepräsident von Square USA, stellte etwa fest, dass Square-Mitarbeiter in den Büros von Nintendo rund zehn Jahre lang unerwünscht waren.

Die Dungeons in Final Fantasy 7 fallen eher klein aus, haben aber auch dank der gezeichneten Hintergründe ihren eigenen Charme. (Quelle: Moby Games)

Kamerafahrten erzeugen innerhalb der rundenbasierten Kämpfe eine zusätzliche Dynamik. Durch die 3D-Umgebung erscheint das Schlachtfeld größer und die Kämpfe fühlen sich dadurch wichtiger an. (Quelle: Moby Games)

Caith Sith reitet auf dem Rücken eines riesigen Plüsch-Mogrys, den er zum Leben erweckt hat, in die Gold Saucer.

Der Bruch mit Nintendo und der Wechsel zu Sony war für Square ein ebenso mutiger wie riskanter Schritt: Die Playstation war Sonys erste Konsole, und als die Entwicklung von Final Fantasy 7 begann, lief das Geschäft mit der neuen 32-Bit-Plattform noch ein wenig schleppend. Doch dies sollte sich später ändern!

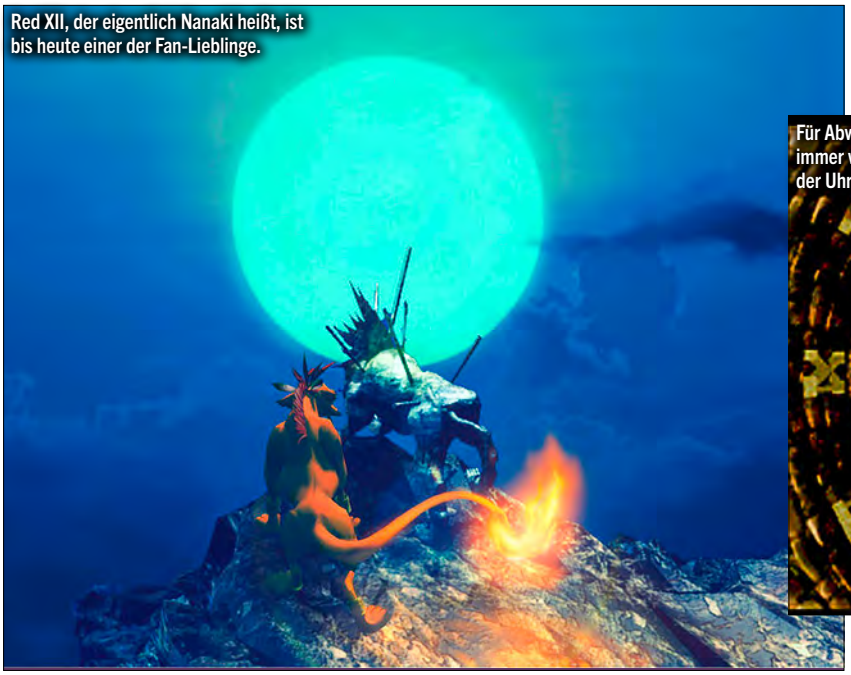
Die Entstehung einer neuen Welt

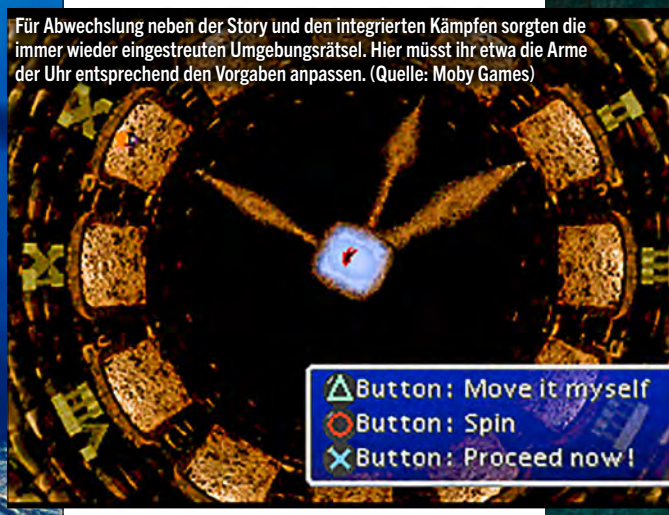
Auch wenn die Konzeption schon deutlich eher begann, startete die eigentliche Entwicklung von Final Fantasy 7 rund ein Jahr vor dem Release. Square griff zu diesem Zweck noch einmal tief in die Tasche und investierte in neues Personal, aber auch in Entwickler-Hardware. So wuchs das Team in kurzer Zeit von 30 bis 40 auf mindestens 150 Mitarbeiter an. Die tatsächliche Zahl der an dem Projekt beteiligten Menschen dürfte allerdings weitaus größer gewesen sein.

Fest steht: Für die damalige Zeit setzte Square alles auf eine Karte und rekrutierte viele Talente zur Fertigstellung von Final Fantasy 7. Diese Investitionen manifestierten sich auch in der für die 3D-Spielwelt notwendi-

Trotz seines stark durch Manga-Comics inspirierten Looks kam Final Fantasy 7 auch in den USA und Europa hervorragend an. (Quelle: Moby Games)

Die Begegnungen mit Sephiroth in Nibelheim gehört zu den einprägsamsten Momenten des Spiels.


Red XII, der eigentlich Nanaki heißt, ist bis heute einer der Fan-Lieblinge.



Für Abwechslung neben der Story und den integrierten Kämpfen sorgten die immer wieder eingestreuten Umgebungsrätsel. Hier müsst ihr etwa die Arme der Uhr entsprechend den Vorgaben anpassen. (Quelle: Moby Games)

gen Hardware. Tomoyuki Takechi erklärte in Interviews, dass man damals 40 Millionen US-Dollar in die Entwicklung gesteckt habe. Beispielsweise schaffte man damals laut Vizepräsident Shinichiro Kajitani 200 Indigo2-Rechner zum Preis von jeweils 70.000 US-Dollar an und baute eine Arbeitsumgebung auf, die für die Entwicklung der 3D-Grafik notwendig war.

Obwohl die Final Fantasy 7 zu Grunde liegende RPG-Mechanik jener aus den Vorgängern sehr ähnlich war, so stellten die Präsentation, das Storytelling und die gesamte Darstellung das Team vor große Herausforderungen. Die Grafikdesigner mussten aufgrund der veränderten Perspektive gelernte Muster ablegen und selbst Details überdenken. Verschiedenen Personen kamen in der Kreation des einprägsamen Looks von Final Fantasy 7 Schlüsselpositionen zu: Da wäre beispielsweise Tetsuya Nomura, der als Main Character Designer für die Figuren verantwortlich zeichnete. Habt ihr euch schon einmal gefragt, wieso Protagonist Cloud Strife so „spitze“ Haare hat? Die Antwort: Weil sie eine gewisse Tiefe bieten und in einer dreidimensionalen Spielwelt ihr Aussehen dynamisch zum Blickwinkel ändern. Ihm zur Seite stand mit Yusuke Naora ein Final-Fantasy-Veteran, dem der Sprung von 2D zu 3D bestens gelang. Er war für die Präsentation der Spielwelt mitverantwortlich – und dafür, dass Final Fantasy 7 eine klare optische Linie besaß. Naora arbeitete nicht nur an Texturen und 3D-Modellen, sondern teils auch an Logos und ganzen Räumen und Gebieten.

Doch Final Fantasy ist mehr als nur Grafik und Gameplay, natürlich darf der passende Soundtrack nicht fehlen! Der Name Nobuo Uematsu ist auf ewig mit der Marke verbunden, und der 1959 geborene Komponist steuerte auch für den siebten Teil die Musik bei. Der größere Speicherplatz gab ihm mehr Freiheiten, zugleich aber wählte er für das Spiel einen anderen musikalischen Ansatz. Die Musik trat zugunsten der Präsentation und des Spielflusses in den Hintergrund. Aufwendige Tracks hätten längere Ladezeiten mit sich gebracht. Stattdessen besaßen Uematsus Stücke weiterhin enorme Tiefe und Wiedererkennungswert, standen aber nur in Schlüsselsituationen wirklich im Mittelpunkt.

Dieser Erfolg war nur der Anfang

Final Fantasy 7 erschien am 31. Januar 1997 in Japan. In den Vereinigten Staaten kam das Spiel am 07. September, in Großbritannien am 14. November und in Kontinentaleuropa am 17. November 1997 auf den Markt. Dem Release ging eine weltweite Marketing-Offensive voraus. Square investierte 40 Millionen Dollar in die Werbung: Zehn Millionen für Japan und Europa und satte 20 Millionen für die USA. Square nutzte die von der Fachpresse veröffentlichten sehr guten Kritiken, um auch im westlichen Markt Fuß zu fassen. Final Fantasy 7 war ein weltweiter Erfolg. In Japan sorgte FF7 gar dafür, dass Playstation-Konsolen zwischenzeitlich ausverkauft waren. Bis kurz vor der Veröffentlichung bestellten 1,83 Millionen Japaner ein Exemplar vor. Final Fantasy 7 wurde zum Systemseller und zum Glücksgriff für Sony. Bis 1998 verkaufte sich das Rollenspiel über acht Millionen Mal und war damit der meistverkaufte Playstation-Titel bis zu diesem Zeitpunkt. Bis heute wurde Final Fantasy 7 über 13,3 Millionen Mal verkauft und rangiert mit einem Metacritic von 92 auch 25 Jahre nach Release noch oberhalb der magischen 90er-Marke.

Final Fantasy 7 war für japanische Rollenspiele, aber auch für Square ein Meilenstein. Mit diesem Titel allein setzte sich das Unternehmen ein Denkmal und sicherte sich einen Platz in den Geschichtsbüchern. Wie Tomb Raider und andere Franchises wuchs auch Final Fantasy durch diesen Erfolg über das Medium der Computer- und Videospiele hinaus. Merchandise, Kinofilme, Mangas und viele weitere Produkte hätte es bei einem Scheitern von Final Fantasy 7 wahrscheinlich nie gegeben. Mal ganz zu schweigen von aktuellen Ablegern oder gar einem Online-Epos wie Final Fantasy 14. Wer übrigens heute noch einmal Final Fantasy 7 spielen möchte, muss nicht zwangsläufig auf das 2020 veröffentlichte Remake zurückgreifen. Inzwischen gibt es adaptierte Versionen auf nahezu jedem System. Wir empfehlen aber wahlweise die angepasste Variante für die Nintendo Switch oder die im Abo-Service Playstation Now enthaltene Fassung. Und glaubt uns, auch 25 Jahre später funktionieren Atmosphäre, Charme und Gameplay von Final Fantasy 7 noch immer ausgezeichnet. Denn das Abenteuer war mehr als nur ein „Final Fantasy in 3D“, es war und ist ein wegweisendes Spiel für das Genre und eine der ersten echten Blockbuster-Produktionen der Spieleindustrie. In diesem Sinne: Happy Birthday, Final Fantasy 7!

Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

COLLECT-A-THONS

DER AUFSTIEG UND FALL DER SAMMELABENTEUER

Collect-A-Thons dominierten die Videospiellandschaft zur N64-Ära. Heutzutage findet man aber kaum noch Titel dieser Art. Wie kann ein Genre so den Markt dominieren und nur kurze Zeit später komplett in Vergessenheit geraten sein? Das Ganze klären wir in diesem Special!

Banjo und Kazooie sind die beiden ikonischsten Maskottchen des gesamten Collect-A-Thon-Genres.

In der Welt der Videospiele kamen mit den Jahren immer wieder Trends auf, die die Szene im Sturm erobert haben. Aktuell sind das wohl am ehesten die sogenannten Battle-Royale-Titel, allen voran natürlich Spiele wie Fortnite, PlayerUnknown's Battlegrounds oder auch Apex Legends. Wir möchten hier aber gar nicht auf den aktuellen Stand der Industrie eingehen, sondern einen Blick auf eine vergangene Epoche des Videospielzeitalters werfen. Genau genommen wollen wir uns vor allem Titel der späten 90er und frühen 2000er anschauen. Banjo-Kazooie, Donkey Kong 64 oder auch ein Spyro the Dragon sind Titel, die nicht mehr aus der Videospielgeschichte wegzudenken sind. Sogar, wenn man sie nicht selbst gespielt hat, ist die Wahrscheinlichkeit trotzdem ziemlich hoch, dass einem die Namen bekannt vorkommen. Obwohl diese Klassiker eine ganze Generation an Spielen dominiert und auch revolutioniert haben, findet man Titel ihrer Art heutzutage aber selten und nach Fortsetzungen bestimmter Reihen sucht man ganz vergeblich. Was haben diese Spiele überhaupt gemeinsam und inwiefern hängt das mit ihrem plötzlichen Auftauchen und folgendem Verschwinden zusammen?

Collect-A-Was?

Alle genannten Titel sind 3D-Platformer, die aber weniger Wert auf das eigentliche Umherspringen legen und eher einen anderen Aspekt in den Fokus rücken: das Anhäufen von sogenannten Collectibles, also sammelbaren Gegenständen. Spiele dieser Art werden von Fans deshalb gerne als Collect-A-Thons bezeichnet. Collect-A-Thon stellt eine Kombination der beiden Wörter Collect und Marathon dar, zu Deutsch also am ehesten mit der Bezeichnung Sammelmarathon zu übersetzen.

Es gilt zu beachten, dass es keine allgemeingültige Definition für den Begriff Collect-A-Thon gibt und je nach Perspektive sogar unterschiedliche Spiele unter das Genre fallen. Manche bezeichnen allgemein alle Titel, bei denen es eine große Anzahl an Collectibles gibt, als Collect-A-Thon. Nach dieser Definition würde dann etwa ein Abenteuer wie Assassin's Creed als Collect-A-Thon bezeichnet werden. Die gängigste Definition beschreibt Collect-A-Thons hingegen so,

dass das Sammeln den größten Teil des Spiels ausmacht und essenziell ist, um weiter im Spiel voranzukommen. Spielen dieser Kategorie widmen wir uns in diesem Artikel.

Auch die Linearität des Gameplays spielt für viele bei der Frage eine wichtige Rolle, ob etwas nun als Collect-A-Thon zu bezeichnen ist oder nicht. So wird zum Beispiel Super Mario Galaxy meist nicht als Teil des Genres gesehen. Man sammelt zwar Sterne und kommt mit diesen weiter im Spiel voran, aber es gibt nicht wirklich nennenswerte, andere Collectibles. Die Sterne fungieren zudem in erster Linie als Ziele linear aufgebauter Levels und weniger als Sammelgegenstände, die man beim Durchsuchen der Welt findet.

Der Drache Spyro kehrte im Jahr 2018 mit alten Abenteuern in hübschem, neuem Gewand zurück.

Warum der große Boom?

Mit dem Aufkommen der ersten 3D-Spiele gab es auf einen Schlag viele neue Möglichkeiten, aber auch Probleme für die Entwickler. Es war erstmals möglich, offene und für den Spieler erkundbare 3D-Welten zu gestalten. Diese jedoch mit genügend Inhalt zu füllen, war schwierig, da man sowohl die technischen Limitierungen in Betracht ziehen musste, als auch den Spielern noch nicht allzu komplizierte Aktivitäten im neuen dreidimensionalen Raum zumuten wollte. Die ideale Lösung: Collectibles! Diese konnten einfach genutzt werden, um die Welt mit einer sehr simplen aber dennoch belohnenden Aktivität zu füllen. Des Weiteren konnten sie, wenn sie intelligent platziert wurden, gleichzeitig dazu dienen, den Spieler durch die Welt und zu den interessanten Orten zu führen. So lotst zum Beispiel Banjo-Kazooie durch das clevere Platzieren der Noten, welche die häufigsten Collectibles des Spiels darstellen, einen immer automatisch zum nächsten spannenden Punkt in der Welt.

Super Mario 64 gilt heutzutage als der Vater der Collect-A-Thons, da eben genau dieses Spielprinzip dort zum ersten Mal in einem 3D-Spiel genutzt wurde. Auch, wenn viele Diskussionen darüber geführt werden, ob Super Mario 64 denn wirklich als Collect-A-Thon einzuordnen ist, da hier wie bei Super Mario Galaxy eben auch häufig auf lineares Gameplay statt auf eine Menge Sammelgegenstände gesetzt wird. Dennoch ist nicht zu bestreiten, dass Mario mit seinem ersten 3D-Abenteuer die Basis für alle Collect-A-Thons gelegt hat.

Super Mario 64 etablierte mit seinen offenen 3D-Welten das System der Sammelabenteuer, wie wir es heute kennen.

Die goldene Ära

Einige Jahre standen Collect-A-Thons an der Spitze der Videospielnahrungskette. Wenn man über diese Zeit spricht, kommt man um einen Entwickler einfach nicht herum: Rare.

Rare, oder auch Rareware, ist ein Studio, welches zur N64-Zeit exklusiv für Nintendo entwickelte, bis es 2002 von Microsoft aufgekauft wurde. Die Entwickler schafften es, den Mario-Konzern zu Zeiten der SNES-Generation mit Donkey Kong Country so sehr von sich zu überzeugen, dass sie danach direkt den Sprung in den dreidimensionalen Raum wagen durften. Im Gegensatz zum SNES war es der Hardware des N64 möglich, beeindruckende 3D-Welten darzustellen, die bloß darauf warteten, erkundet zu werden. Deshalb begann Rare, Collect-A-Thons zu entwickeln, nachdem man mit Donkey Kong Country 3 bereits einen Titel erschaffen hatte, der in Ansätzen in diese Richtung geht.

Allem voran steht Banjo-Kazooie, welches bis heute als einer der besten Vertreter, wenn nicht sogar als König des Genres gilt. Auf Donkey Kong 64, das ebenfalls aus dem Hause Rare stammt, wird heutzutage hingegen oftmals negativ zurückgeblickt. Obwohl es einige Zeit nach Banjo-Kazooie erschien und deutlich mehr zu sammeln bot, hat Donkey Kong 64 heute nicht den Kultstatus, den ein Banjo-Kazooie genießt. Das wirft selbstverständlich die Frage auf, was genau denn einen guten Collect-A-Thon überhaupt ausmacht.

Die Gratwanderung

Um überhaupt ein Collect-A-Thon zu sein, muss es genug Collectibles und erkundbare Gebiete in der Welt geben. Gleichzeitig dürfen es aber auch nicht zu viele sein und das Ganze darf nicht zu groß werden, da man sonst einfach den Überblick verliert. Diese schwierige Gratwanderung zwischen zu viel und zu wenig zu bewältigen, ist essenziell für ein gelungenes Collect-A-Thon-Erlebnis. Hier lässt sich perfekt der Vergleich zwischen Banjo-Kazooie und Donkey Kong 64 ziehen. Während Banjo-Kazooie zwar eine ordentliche Anzahl an Collectibles mit sich bringt, fühlt man sich hier trotzdem nie von der schieren Menge überwältigt. Bei Donkey Kong 64 sieht das ganz anders aus. Rare hat in Donkey Kong 64 so sehr übertrieben, dass das Spiel mit sage und schreibe 3821 Collectibles seit 2008 einen Eintrag im Guinness-Buch der Rekorde für die meisten Sammelgegenstände in einem Videospiel innehat.

Die pure Menge ist aber nicht das einzige Problem, es geht vielmehr darum, wie umständlich ein Großteil davon gesammelt wird. So wurde den meisten Collectibles im Spiel eine Farbe zu-

Schalter, die nur durch eine bestimmte Figur betätigt werden können, gibt es in Donkey Kong 64 viele.

geordnet, die für einen der fünf spielbaren Charaktere steht. Das jeweilige Collectible kann dann auch nur von der passenden Figur aufgesammelt werden. Wenn man also beispielsweise gerade mit Donkey Kong in einem Tunnel unterwegs ist und ein paar gelbe Bananen sammelt, kann es vorkommen, dass direkt danach ein paar rote Bananen zu finden sind. Für diese muss man dann zum nächstgelegenen Fass laufen, an dem man den Charakter tauschen kann, um zu Diddy Kong zu wechseln. Mit Diddy Kong geht man zurück in den Tunnel, um die roten Bananen aufzusammeln, nur um zu sehen, dass am Ende des Tunnels ein Schalter ist, für dessen Aktivierung man schon wieder einen anderen Charakter benötigt.

Dieses Prinzip macht aus dem ursprünglich super simplen Sammeln eine extrem langatmige, umständliche Beschäftigung, welche auch nicht bei der Führung durch das Level hilft, sondern eher massives Backtracking auslöst.

Das Leveldesign

Banjo-Kazooie überzeugt dagegen auch im Bereich Leveldesign auf ganzer Linie. Die Welten sind hier gerade groß genug, dass man sich schön in ihnen umsehen kann, aber auch nie den Überblick verliert oder sich verläuft. Des Weiteren sind sie auf das Wichtigste reduziert: Anstatt riesige Welten ohne Inhalt zu bieten, sind in den Levels stets große Gebäude oder andere interessante Punkte verteilt. Diese Orte laden nicht nur zum Erkunden ein, sondern sind auch so einzigartig gestaltet, dass man sich gut an ihnen orientieren kann. Es ist zudem sehr praktisch, dass jede Welt einen besonders hoch gelegenen Ort aufweist, von dem aus man sich gut umschauen kann, quasi eine Art Aussichtsplattform für das gesamte Level. Die Collectibles sind sinnvoll bei und zwischen den interessanten Bereichen positioniert und so profitieren die Collectibles vom Leveldesign und das Leveldesign von den Collectibles.

Als Negativbeispiel eignet sich wiederum der Nachfolger von Banjo-Kazooie perfekt, also Banjo-Tooie. Hier ist zwar das Grundprinzip des Leveldesigns erhalten geblieben, aber die Level wurden um einiges größer.

Die interessanten Punkte, die man innerhalb eines Bereichs aufsuchen will, liegen viel weiter auseinander. Zusätzlich dazu sind in Banjo-Tooie weniger Noten-Collectibles platziert. Dies sorgt dafür, dass man als Spieler größere und unübersichtlichere Level vor der Nase hat, durch die man wegen der verringerten Notenanzahl auch schlechter geführt wird. In letzter Zeit war es Yooka-Laylee, welches diesen Kardinalfehler beging, zudem wirken die Sammelgegenstände – goldene Federn – hier teilweise sehr willkürlich gesetzt.

Das Gameplay

Collect-A-Thons sind in erster Linie 3D-Platformer, mit geringem Fokus auf Präzisions-Platforming, stattdessen ist das Erkunden wichtiger. Meistens lässt sich dieser Umstand auch sehr gut am Gameplay erkennen, genauer gesagt anhand der Fähigkeiten und Limitierungen, die dem Spieler geboten beziehungsweise nicht geboten werden. So ist es dem gleichnamigen Helden in Spyro the Dragon zum Beispiel möglich, mit seinen Flügeln eine gewisse Distanz durch die Luft zu gleiten. Banjo und Kazooie können durch den Einsatz von gewissen Plattformen sogar komplett frei umherfliegen. Für reine Platforming-Passagen wäre das natürlich viel zu viel des Guten, Collect-A-Thons sollen aber eben Neugier und Kreativität belohnen. So ist es hier unter Umständen möglich, ganze Passagen zu umgehen und auf eigene Art und Weise einen Weg zu den jeweiligen Collectibles zu finden. Diese Möglichkeit, nicht nur einem linearen Weg zu folgen, sondern frei zu entscheiden, wohin man sich begibt und vor allem, wie man das tut, stellt einen weiteren Grundpfeiler des Genres dar. Erst, wenn sich der Charakter gut spielt und man mit dessen Fähigkeiten auf alle möglichen Arten durch das Level navigieren kann, um dort nach Collectibles zu suchen, wird das volle Potenzial eines Collect-A-Thon ausgeschöpft.

Das Leveldesign und die Platzierung der Collectibles können noch so gut sein, ohne passendes Gameplay sind sie trotzdem nicht mehr als ein öder Zeitvertreib. Wenn es aber Spaß macht, sich fortzubewegen, wird der Spieler dadurch motiviert, Collectibles zu sammeln, und die Collectibles wiederum treiben ihn dazu an, alle Aspekte des Gameplays zu nutzen. Diese Wechselwirkung zwischen den

Die Möglichkeit, frei durch die Level der Banjo-Kazooie-Reihe zu fliegen, gibt einem eine enorme Freiheit.

In Banjo-Kazooie: Schraube Locker dreht sich alles um den Bau von Fahrzeugen anstatt um Sammelabenteuer.

verschiedenen Bausteinen sind der Hauptgrund, warum Collect-A-Thons so motivierend und unterhaltsam sind.

Das Verschwinden

Wenn die Collect-A-Thons also zu ihrer Zeit so beliebt waren, warum sind sie dann kurz darauf wieder in der Versenkung verschwunden? Da sie in erster Linie dafür da waren, eine simple Beschäftigung im 3D-Raum zu bieten, wurden sie schnell von komplexeren Titeln überholt.

Sowohl die Entwickler als auch die Spieler gewöhnten sich nach kurzer Zeit schon an die Möglichkeiten in der neuen, dritten Dimension, und so wurde das Sammeln als Dreh- und Angelpunkt des Spielprinzips obsolet. Selbstverständlich waren und sind Collectibles immer noch präsent, jedoch machten sie bald Platz für neue Mechaniken und wurden nur noch als Nebenbeschäftigung eingesetzt.

Collect-A-Thons sind durch ihr sehr simples Spielprinzip massiv eingeschränkt, sich weiterzuentwickeln. Sie waren perfekt geeignet, um die 3D-Ära auf Konsolen einzuleiten, viel darüber hinaus konnte aber nicht aus ihnen entstehen. Jeder Versuch, die Spiele größer und komplexer zu gestalten, scheiterte. Dies sieht man perfekt an Donkey Kong 64, der größte Collect-A-Thon aller Zeiten, der aber eher als Untergang des Genres betrachtet wird, anstatt als logische Weiterentwicklung zur Rettung des noch jungen Genres.

Auch der Kauf von Rare durch Microsoft hat der Entwicklung nicht geholfen haben. Seitdem hat sich Rare kein einziges Mal an derartige Spiele gewagt, wenn man vom Release von Banjo-Kazooie und Banjo-Tooie auf der Xbox mal absieht. Banjo-Kazooie: Schraube locker war alles, aber kein Collect-A-Thon und machte sich über das exzessive Sammeln von Gegenständen in früheren Teilen der Reihe in seiner Eröffnungssequenz sogar lustig.

Wie sieht die Situation heutzutage aus?

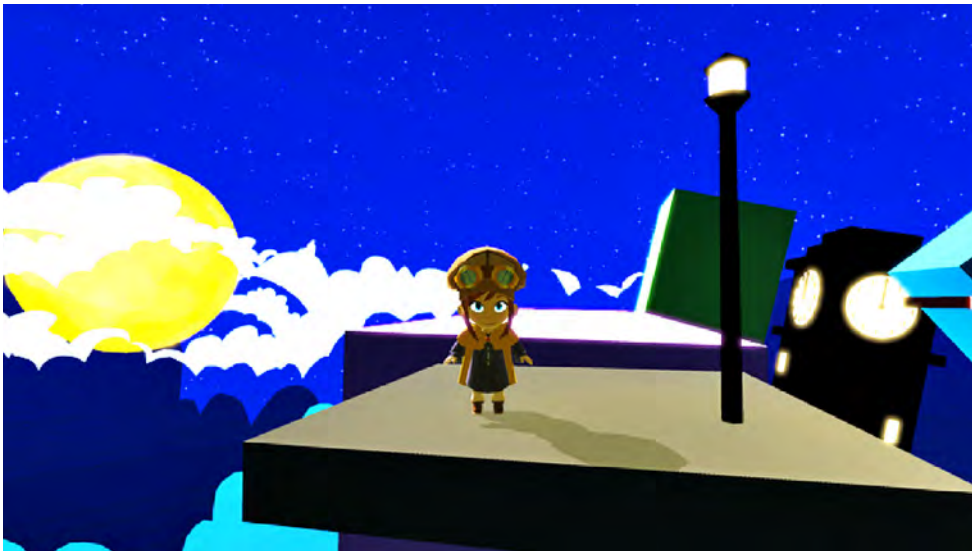
Die Lage hat sich bis heute nicht dramatisch geändert. Collect-A-Thons sind zwar in den letzten Jahren wieder auf der Bildfläche erschienen, hier geht es aber eher um Nostalgie statt um eine richtige Wiederbelebung des Genres.

Spyro: Reignited Trilogy lässt die ersten drei Spiele der Reihe in neuem Glanz erstrahlen. Yooka-Laylee versuchte als geistiger Nachfolger zu Banjo-Kazooie, (vergeblich), den Charme des Genre-Vorreiters zurückzubringen. Mario kehrt nach mehreren eher linearen 3D-Titeln mit Mario Odyssey zu offenerem, erkundungsbasierten Gameplay zurück. Im Großen und Ganzen war es das aber auch schon. Wenn, dann wird man in der Indie-Welt fündig, aber auch die wird nicht gerade mit Sammelabenteuern geflutet. A Hat in Time ist hier einer der relevantesten und tendenziell besten Genrevertreter. Der zuckersüße und durch Kickstarter finanzierte Collect-A-Thon konnte für einen Indie-Titel verhältnismäßig viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. A Hat in Time gelingt diese gar nicht mal so einfache Mischung souverän, die ein gutes Spiel dieser Art ausmacht, und es beweist, dass das Prinzip auch heutzutage noch funktionieren kann.

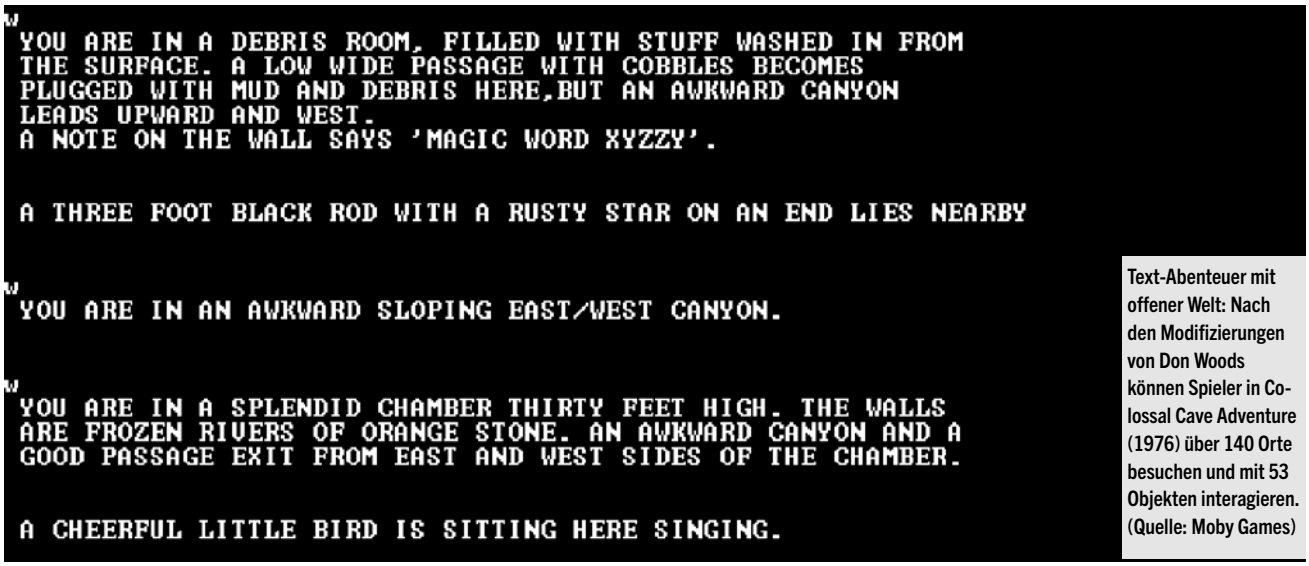
Collect-A-Thons sind heute einfach nicht mehr im Trend. Sie sind vielmehr zu einem Nischenprodukt geworden, das genau die Leute anspricht, die diesen simplen Typ von Spiel von früher kennen und lieben. Durch die Funktionsweise des Genres limitieren sich die Titel zudem selbst, alles, was spielerisch über die Standardzutaten hinausgeht, ist dann meist schon einem anderen Genre zuzuordnen. Die Sammelabenteuer sind ein Produkt ihrer Zeit, welche bei der breiten Masse heutzutage wohl nur noch bedingt ankommen (abgesehen von Mario, Mario geht immer).

Für Fans und Nostalgiker ist es jedoch schön zu sehen, dass Collect-A-Thons in der heutigen Videospiellandschaft zumindest wieder etwas repräsentiert werden, beziehungsweise aller Probleme zum Trotz nie ganz weg verschwunden sind.

Benjamin Lachmann & Lukas Schmid



A Hat in Time ist der Indie-Collect-A-Thon, der in den letzten Jahren qualitativ hervorstach.

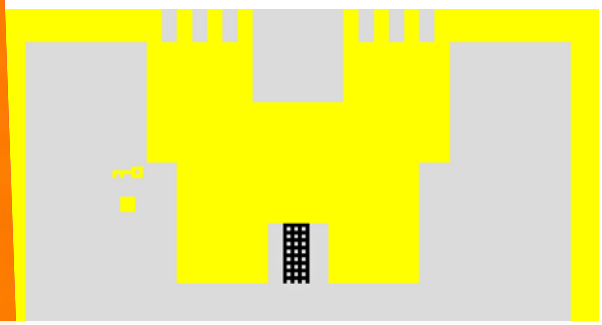


Text-Abenteuer mit offener Welt: Nach den Modifizierungen von Don Woods können Spieler in Colossal Cave Adventure (1976) über 140 Orte besuchen und mit 53 Objekten interagieren. (Quelle: Moby Games)

VON ADVENTURE BIS GTA 5:
DIE EVOLUTION DER OPEN-WORLD-SPIELE

Wie haben sich Open-World-Spiele im Laufe der letzten mehr als 40 Jahre entwickelt? Wir haben nachgeforscht und skizzieren die Entwicklung weitläufiger Spielwiesen nach – vom textbasierten Colossal Cave Adventure über den kometenhaften Aufstieg der Marken Grand Theft Auto und Assassin's Creed bis hin zur beeindruckenden Unreal-Techdemo The Matrix Awakens.

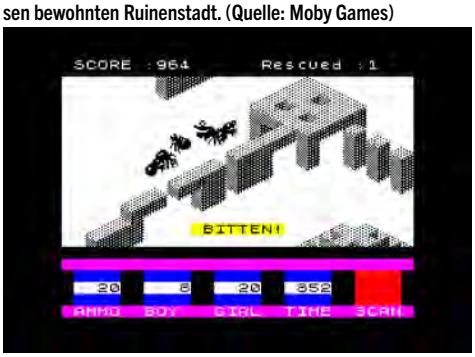
Um die Evolution des Open-World-Konzepts besser nachvollziehen zu können, müssen wir mehr als 45 Jahre in die Vergangenheit springen. Genauer gesagt ins Jahr 1975. Damals schreibt William Crowther, bekennender Hobby-Höhlenforscher und gelernter Informatiker, ein Programm für den Minicomputer PDP-10, das Nutzern in Textform ermöglicht, das weltbekannte Mammoth-Cave-Höhlensystem im US-Bundesstaat Kentucky zu besuchen. Der damals geschiedene Crowther will auch seine beiden Töchter – die mittlerweile bei der Mutter leben – für sein Programm begeistern, weshalb er sich entschließt, dem Ganzen eine spielerische Komponente hinzuzufügen. Also ergänzt er nicht nur einen roten Story-Faden, sondern auch von Dungeons & Dragons inspirierte Fantasy-Elemente wie Zauber, Zwerge und Schätze. Weil man sich in der Welt von Colossal Cave Adventure, das ab 1977 von Programmierer Don Woods massiv erweitert wird, mittels Parser-Befehlen frei bewegen kann, stufen es viele in der Spieleindustrie als eines der ersten Open-World-Games überhaupt ein. Colossal Cave Adventure schlägt schnell große Wellen, insbesondere in der Entwicklerszene. Als Atari-Programmierer Warren Robinett das Textabenteuer beim Besuch des Stanford Artificial Intelligence Laboratory erstmals sieht, ist er ebenfalls direkt Feuer und Flamme und setzt sich in den Kopf, das Spiel von seinem Textkorsett zu befreien und in grafischer Form umsetzen. Das Ergebnis seiner Bemühungen heißt Adventure und gibt Atari-2600-Besitzern 1980 die Aufgabe, einen magischen Kelch in einer labyrinthartigen, von drei gefährlichen Drachen bewachten Welt zu lokalisieren. Gelingt dies der nur als Quadrat dargestellten Spielfigur, muss das Gefäß noch in den sogenannten Goldenen Palast befördert werden. Sich einen Weg durch die offen angelegte, gerade mal vier Kilobyte große Welt von Adventure zu bahnen, macht großen Spaß, beflügelt die Fantasie der Spieler und beschert Atari über eine Million verkaufte Module. Eine für damalige Verhältnisse grafisch wie auch inhaltlich noch wesentlich ansprechendere offene Welt stellt bereits ein Jahr später der leidenschaftliche Rollenspielentwickler Richard Garri-



Das stark von Colossal Cave Adventure inspirierte Adventure (1980) sieht für heutige Standards verdammt langweilig aus, war damals aber ein echter Knüller auf dem Atari 2600 und verkaufte sich über eine Million Mal. (Quelle: Moby Games)

Richard Garriotts erstes Ultima von 1981 lässt Spieler aus der Vogelperspektive eine gigantische Fantasy-Welt erkunden. Dungeons erforscht man indes aus einer 3D-Ansicht, bei der Vektorgrafiken zum Einsatz kommen. (Quelle: Moby Games)

Ant Attack (1983) für den ZX Spectrum zeigt eine weitläufige offene Welt erstmals aus der Iso-Perspektive. Das Ziel: die Rettung einer verschollenen Person aus einer von Killerameisen bewohnten Ruinenstadt. (Quelle: Moby Games)



Jedes Mal eine neue Herausforderung: Das Strategiespiel Seven Cities of Gold (1984) von Ozark Softscape erzeugt auf Wunsch bei jedem Anlauf eine neue offene Welt mit Hilfe eines Kartengenerator-Algorithmus. (Quelle: Moby Games)

ott mit dem ersten Ultima auf die Beine. Star des Spiels ist dabei das frei erkundbare, in vier Kontinente unterteilte, mit Wäldern, Bergen, Seen, Ozeanen, Städten und Dungeons gespickte Land Sosaria. Dieses bereist ihr in der Rolle eines tapferen Helden, der auszieht, eine Zeitmaschine zu finden, um so zu verhindern, dass ein finsterer Zauberer Unsterblichkeit erlangt und die Menschheit unterjocht. Das noch mittels Textkommandos gesteuerte Ultima entpuppt sich als wegweisendes Rollenspiel-Epos, ist eines der ersten Spiele mit Outdoor-Setting sowie NPC-Gesprächen und legt den Grundstein für eine Saga, der Garriott bis einschließlich 1999 noch acht weitere Teile spendiert – alle ebenfalls mit offener Welt als Grundlage. Hervorzuheben ist dabei insbesondere Ultima 6: The False Prophet (1990), zumal Garriott und sein Team bei Origin Systems hier sowohl die Oberwelt als auch die darin befindlichen Dungeons, Burgen und Städte auf einer einzigen, 1024 × 1024 Kacheln großen Karte mit identischem Maßstab vereinen. Zum Vergleich: In den Ultima-Spielen zuvor waren diese Orte jeweils als Sub-Karten dargestellt, die sich erst dann öffneten, wenn man die dazugehörige Kachel in der Oberwelt betrat.

Offene Welten erobern praktisch alle Genres

Doch zurück in die frühen 80er. Hier hält der Open-World-Ansatz in immer neuen Genres Einzug. Im Adventure Portopia Renzoku Satsujin Jiken (übersetzt The Portopia Serial Murder Case) aus der Feder von Yuji Horii zum Beispiel schlüpft man 1983 in die Rolle eines namenlosen Detektivs, der zusammen mit seinem Assistenten versucht, den mysteriösen Tod eines Bankpräsidenten aufzuklären. Das Gameplay des Spiels ist nicht linear, punktet mit spannenden Befragungen der Verdächtigten, verästelten Dialogbäumen und ermöglicht Spielern jederzeit, alle Orte des unter anderem in der japanischen Stadt Kobe angesiedelten Szenarios zu besuchen. The Portopia Serial Murder Case wird aufgrund seiner zahlreichen Problemthemen wie Drogenhandel, Selbstmord, Betrug und so weiter leider nie offiziell im Westen veröffentlicht, kann dafür jedoch das japanische Publikum umso mehr begeistern und verkauft sich in der NES-Fassung über 700.000 Mal. Was viele nicht wissen: Für Nintendos legendären Gamedesigner und späteren Zelda-Open-World-Virtuosen Eiji Aonuma ist es zusammen mit Dragon Quest das erste Videospielerlebnis überhaupt. Aber auch Spieldesign-Ikone Hideo Kojima gibt an, dass ihn dieses Spiel (zusammen mit Super Mario Bros.) überhaupt erst dazu bewogen hat, selbst sein Glück in der Branche zu versuchen. Seine Begeisterung für The Portopia Serial Murder Case geht sogar so weit, dass er es später im Programmcode von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain in versteckter Form referenziert. Im Strategie-Genre wiederum macht das von Danielle Bunten Berry koordinierte Seven Cities of Gold (1984) Open-World-Prinzipien salonfähig. Wie es der Name schon andeutet, dreht sich hier alles darum, als spanischer Konquistador über den Atlantik zu segeln und 1492 die Neue Welt zu erobern. Der technische und spielerische Clou damals: Buntens Programmierer Jim Rushing gelingt es, einen Algorithmus zu entwerfen, der die Karte der offenen Welt bei jedem Spielstart komplett neu nach dem Zufallsprinzip erstellt. Wer mag, kann aber natürlich auch eine nachgebildete Version Amerikas entdecken. Seven Cities of Gold verkauft sich mehr als 150.000 Mal und prägt nachfolgende Werke wie beispielsweise das drei Jahre später veröffentlichte Pirates! von Sid Meier maßgeblich. Geschicklichkeitsspieler erinnern sich indes vielleicht noch an Ant Attack (1983) für den Sinclair ZX Spectrum. Als rennender und springender Held lotst man hier eine Frau (oder umgekehrt als Heldin einen Mann) aus der Iso-Perspektive durch eine von Riesenameisen heimgesuchte Stadt namens Antescher. Kommen einem die sechsbeinigen Insekten zu nah, kann man sie durch Draufspringen oder mit Sprenggranaten auf Distanz halten. Das Szenario des optisch eher nüchtern inszenierten Ant Attack ist komplett offen angelegt, was in Kombination mit den allgegenwärtigen Ameisen für viel Herzrasen sorgt und dem Spiel 1983 gar den Golden Joystick Award beschert. Dass sich eine offene Welt sehr positiv aufs Spiel- und Entdeckergefühl auswirkt, zeigt am 21. Februar 1986 außerdem Nintendo eindrucksvoll mit The Legend of Zelda für das NES. Gleich nach Spielbeginn folgt man als Protagonist Link in der brillant konzipierten, aus der Vogelperspektive gezeigten Fantasiewelt Hyrule einfach der Nase und erlebt dabei ein bereits in vielen Punkten nicht linear ablaufendes Abenteuer. Clever gemacht: Damit der Spieler trotz der riesigen offenen Oberwelt nicht den roten Faden verliert, erhält Protagonist Link durch das Meistern von Dungeons kontinuierlich neue Gadgets, die dann wiederum an anderer Stelle in der Welt benötigt werden, um voranzukommen. Design-Genie Shigeru Miyamoto gelingt auf diese Weise ein geniales Kontrastprogramm zu seinen damaligen Mario-Hits, die anfangs Level um Level aneinanderreihen. Gleichzeitig erschafft er mit dem ersten Zelda eine Mainstream-taugliche Action-Abenteuer-Schablone, die andere Hersteller (und Nintendo selbst) schon bald mit viel Eifer und eigenen Ideen immer weiterentwickeln.

Ursprünglich sollte Elite (1984) zwei hoch 48 Galaxien mit je 256 Sonnensystemen enthalten. Um Spieler nicht zu überfordern, begrenzen die Macher das Erlebnis am Ende auf acht Galaxien. (Quelle: Moby Games)

Turbo Esprit von Durell Software (1986) gilt als Startschuss für offene Welten im Rennspiel-Genre. (Quelle: Moby Games)

Wasteland (1989) von Brian Fargo begründet das Subgenre postapokalyptischer Rollenspiel-Epen mit Open-World-Szenario und gilt als wichtige Inspirationsquelle für die Fallout-Reihe. (Quelle: Moby Games)

Das Third-Person-Actionspiel Hunter (1991) gilt als eines der ersten 3D-Action-Abenteuer für den Amiga und präsentiert Spielern einen riesigen Fuhrpark zum Erkunden der offenen Welt. (Quelle: Activision)

Elite: Urknall prozedural generierter 3D-Universen

Ein weiterer, über Jahrzehnte nachwirkender Open-World-Meilenstein der 1980er-Jahre ist die am 20. September 1984 erschienene Weltraum-Handelssimulation Elite. Nicht weniger als acht komplette Galaxien mit je 256 Planeten quetschen die britischen Entwickler David Braben und Ian Bell in 3D-Vektorgrafik auf gerade mal eine Diskette für den 2 Megahertz starken BBC-Micro-Heimcomputer. Möglich macht dieses Kunststück ein Algorithmus, der die Himmelskörper nicht nur generiert, sondern auch entsprechend beschriftet. Innerhalb dieser gigantischen Welt können Spieler dann schalten und walten, wie sie möchten, etwa als friedlicher Händler, skrupelloser Kopfgeldjäger, eifriger Asteroiden-Bergarbeiter und mehr. Elite schlägt ein wie ein Komet, zieht unzählige Umsetzungen für eine Vielzahl von Plattformen nach sich und wird nicht zuletzt aufgrund von mehr als 600.000 verkauften Exemplaren Mitte der 80er-Jahre immer wieder im britischen Fernsehen thematisiert. Ebenfalls von britischen Entwicklern, nämlich Paul Woakes und Bruce Jordan, stammt das ein Jahr später veröffentlichte Sci-Fi-Action-Abenteuer Mercenary. Statt sich in einer prozedural generierten Galaxie einen Namen zu machen, gilt es hier, von einem weitläufigen Planeten namens Targ zu flüchten, auf dem zwei Nationen einen erbitterten Krieg führen. Das Interessante bei Mercenary: Wie genau man vorgeht, ist zu keiner Zeit vorgeschrieben. Spieler können frei entscheiden, wann sie was für welche Fraktion erledigen und ob sie dafür zu den Waffen greifen oder eher friedlichere Wege wählen. Unterstützt werden sie dabei von einer Anzug-KI namens Benson. Kritiker lieben Mercenary, und auch bei Käufern kommt es so gut an, dass Novagen Software mit Damocles: Mercenary 2 (1990) und Mercenary 3 (1992) noch zwei Fortsetzungen auf den Markt bringt. In der zweiten Hälfte der 1980er erkennen zudem Rennspiel-Entwickler den Reiz offener Welten und versuchen, Kapital daraus zu schlagen. Allen voran Durell Software aus Taunton in der südwestenglischen Grafschaft Somerset: Gleich vier Städte dürfen Genre-Enthusiasten in Turbo Esprit für den ZX Spectrum, C64 und Amstrad CPC frei erkunden. Alle sind ausstaffiert mit KI-gesteuerten Fahrzeugen, die an Ampeln und Zebrastreifen anhalten, Baustellen rechtzeitig umfahren, Geschwindigkeitsbegrenzungen beachten und sich auch sonst an grundlegende Verkehrsregeln halten. Story-Hintergrund des Ganzen: Ihr seid Spezialagent und müsst innerhalb der Szenarien Drogendealer-Autos zunächst finden, verfolgen und dann die Fahrer dingfest machen. Ganze zehn Monate schraubt Mike Richardson am Turbo Esprit – ein Zeitaufwand, der zum Release im Mai 1986 mit vielen Topwertungen belohnt wird und in der Mitte des nächsten Jahrzehnts DMA Design (später besser bekannt als Rockstar Games) inspiriert, ein Top-Down-Spiel namens Grand Theft Auto zu entwickeln.

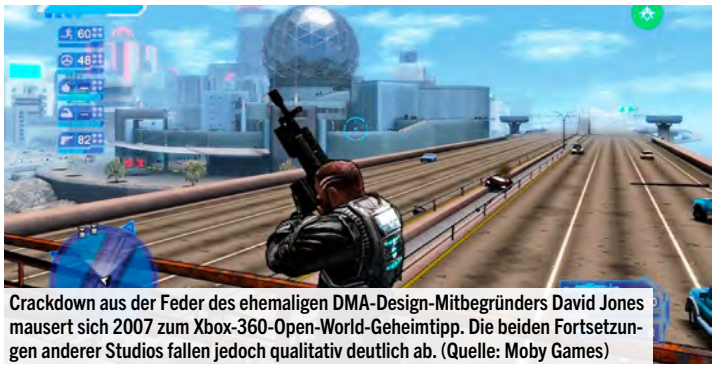
Bessere Technik, glaubhaftere Welten

Ende der 80er macht die Technik dank fortschrittlicher 16-Bit-Prozessoren einen ordentlichen Sprung nach vorne, was Spielemachern in vielerlei Hinsicht neue Möglichkeiten eröffnet. Ein schönes Beispiel hierfür ist Wasteland (1988), das weltweit erste Open-World-Rollenspiel mit postapokalyptischen Setting. Denn Wasteland hält für die meisten Herausforderungen gleich eine ganze Bandbreite an Lösungswegen bereit. Hinzu kommt: Die Welt ist nicht nur offen, sondern auch persistent. Wer also an einer Stelle Bockmist gebaut hat, muss den Rest des Spiels mit den Konsequenzen leben. Anfang der 90er-Jahre springen dann immer mehr Entwickler offener Welten auf den 3D-Zug auf, um durch die neue Dimension für noch mehr Immersion zu sorgen. So kämpft man beispielsweise in The Terminator von Bethesda Softworks auf einer 16 × 10 Kilometer großen Karte von Los Angeles gegen die namengebende Killermaschine. Noch deutlich mehr Spaß macht allerdings Hunter von Activision aus dem Jahr 1991. Auch, weil die Entwickler den Freiheits- und Sandbox-Gedanken hier mit viel Elan weiterspinnen. So kann der Held – der unter Zeitdruck einen General liquidieren muss – nicht nur jedes Gebäude in der offenen Spielwelt ohne Ladeunterbrechungen betreten, sondern auch zwischen etlichen Transportmitteln wählen (etwa Jeeps, Motorräder, Boote, Panzer, Hubschrauber und sogar Surfbretter), mit allerlei Waffensystemen hantieren und NPCs bestechen. Flankiert wird das Open-World-Feeling durch einen beschleunigten Tag-Nacht-Zyklus und eine für damalige Verhältnisse ansehnliche Polygon-Optik. Einen noch viel größeren Hit mit offener Welt landet 1992 Star-Designerin Roberta Williams mit King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow. Obwohl es sich hierbei um ein Adventure handelt, können sich die Spieler in der auf neun Disketten untergebrachten Welt sehr frei bewegen, auf Wunsch eine ganze Reihe an optionalen Quests in Angriff nehmen und – je nachdem, wie sie vorgegangen sind – verschiedene Endsequenzen erleben. King's Quest 6 gilt bis heute als einer der stärksten Titel der Reihe und beschert Publisher Sierra allein in der ersten Woche über 400.000 verkaufte Einheiten. Spricht man über PC-Open-World-Spiele der 90er-Jahre, darf selbstverständlich auch The Elder Scrolls 2: Daggerfall (1996) von Bethesda nicht fehlen. Hintergrund: Mit ihrer Fläche von 209.311 Quadratkilometern, ihren über 750.000 NPC-Bewohnern und mehr als 15.000 Städten ist die hier gebotene, oft prozedural generierte 3D-Umgebung die bis damals größte Rollenspielwelt überhaupt. Ebendiese immense Größe führt allerdings auch dazu, dass Daggerfall immer wieder mit Performance-Problemen zu kämpfen hat und zum Release von vielen Fehlern geplagt ist, die Bethesda erst nach und nach in einem Patch-Marathon behebt.

Super Mario 64: Kleine, aber feine offene Jump&Run-Welten

Wir bleiben im Jahr 1996: 3D-fähige Konsolen genießen dank Sonys aufstrebender Playstation einen neuen Popularitätsschub. Da auch Nintendo ein Stück vom Kuchen abhaben möchte, veröffentlicht das japanische Unternehmen am 23. Juni 1996 das Nintendo 64. Der mit Abstand wichtigste Starttitel ist damals Super Mario 64, ein weiterer Meilenstein aus der Feder von Miyamoto-san. Super Mario 64 sieht

Dank leistungsstarker 3D-Engine, riesiger offener Welt, starker Story und motivierendem Sandbox-Gameplay erobert GTA 3 die Herzen von Action-Fans in aller Welt und wird zur damaligen Open-World-Referenz, mit der sich jeder messen muss. (Quelle: Moby Games)



Crackdown aus der Feder des ehemaligen DMA-Design-Mitbegründers David Jones mausert sich 2007 zum Xbox-360-Open-World-Geheimtipp. Die beiden Fortsetzungen anderer Studios fallen jedoch qualitativ deutlich ab. (Quelle: Moby Games)

famos aus, steuert sich dank voller Analogstick-Unterstützung nahezu perfekt, setzt erstmals in der Serie auf 3D-Grafik und – ganz wichtig für den Erfolg – nutzt einen Open-World-Ansatz. Letzterer konfrontiert den Spieler mit einer riesigen Hub-Welt (dem Schloss), von der er wiederum durch Betreten von magischen Wandgemälden in 15 weitere, ebenfalls sehr offen angelegte Unterwelten gelangt. Dort angekommen, rennt Mario jedoch nicht wie in der Vergangenheit linear vom Startpunkt zum Zielpunkt, sondern begibt sich auf die Suche nach goldenen Sternen, die in großteils beliebiger Reihenfolge gesammelt werden können. Super Mario 64 läutet das Zeitalter offener 3D-Platformer ein und gilt als Wegbereiter für Titel wie Banjo-Kazooie (1998), Donkey Kong 64 (1999), Conker's Bad Fur Day (2001), die Reihe Jak & Daxter (ab 2001), die Spyro-the-Dragon-Trilogie (ab 1998) und viele andere Projekte dieser Art. Noch bevor Shigeru Miyamoto mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time fürs N64 1998 seinen nächsten Meilenstein abliefert, reift in Schottland bei DMA Design eine weitere, die gesamte Industrie nachhaltig prägende Open-World-Marke heran. Die Rede ist von Grand Theft Auto. Der ursprünglich Race'n'Chase genannte, innerhalb von zweieinhalb Jahren entwickelte Titel entpuppt sich zum Start am 28. November 1997 als Top-Down-Actionspiel mit drei frei befahrbaren Städten (inspiriert von New York, San Francisco und Miami) und einer für viele Kritiker fragwürdigen Thematik. Anstatt als strahlender Held die Welt zu retten, dreht sich hier alles in erster Linie um schweren Fahrzeugdiebstahl und andere Verbrechen, die man im Namen verschiedener Gangs ausführt. Missionen, die man an einer Telefonzelle entgegennimmt, können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden, und wer bei der Durchführung mal wieder über die Stränge schlägt, hat zur Strafe schnell immer mehr Polizei am Hals. Grand Theft Auto ist politisch inkorrekt und oft ziemlich makaber inszeniert, letztlich aber genau deswegen ein Spiel, das weltweit Aufmerksamkeit erregt und sich blendend verkauft.

GTA 3 verändert alles

Bereits ein Jahr nach dem Release berichtet Publisher BMG Interactive von mehr als einer Million verkaufter Exemplare. Bis GTA zum Massenphänomen wird, dauert es allerdings noch bis zum Release von Grand Theft Auto 3 am 23. Oktober 2001. Wichtigste Neuerungen hier: Die offene Welt wird nun komplett dreidimensional dargestellt, lässt Spieler in eine schlüssig und spannend erzählte Geschichte eintauchen und strotzt nur so vor Möglichkeiten, sich auch abseits der zahlreichen Hauptmissionen die Zeit zu vertreiben. Wer mag, kann sich zum Beispiel als Taxifahrer, Monstertruck-Stuntpilot, Feuerwehrmann, Krankenwagenfahrer oder gar als Cop engagieren. Wie schon die Vorgänger sorgt GTA 3 jedoch auch für viel Zündstoff, insbesondere mit Blick auf Gewalt gegen die Polizei und die Option, Prostituierte nach einem Schäferstündchen zu ermorden und dann um das zuvor gezahlte Geld erleichtern zu können. Diesen und anderen Kontroversen zum Trotz verkauft sich GTA 3 dank seines zeitlosen Sandbox-Gameplays am Ende über 14,5 Millionen Mal und dient ab sofort als Open-World-Goldstandard, an dem sich viele andere Entwickler zukünftig orientieren. Bereits im August 2002 erscheint etwa das grandios erzählte Mafia des tschechischen Entwicklers Illusion Softworks, im Dezember 2002 das eigentlich für den Playstation-2-Start geplante The Getaway mit Downtown London als Schauplatz, und 2003 kann das US-Studio Luxoflux unter Activisions Publishing-Flagge mit True Crime: Streets of L.A. punkten. Aber auch GTA selbst entwickelt sich kontinuierlich weiter. In Grand Theft Auto: Vice City (2002) geht's im Jahr 1986 in die gleichnamige, von Miami inspirierte Metropole samt Umland – diesmal allerdings in der Rolle von Gangster Tommy Vercetti, der im Gegensatz zu seinem Vorgänger nicht mehr schweigt wie ein Grab, sondern voll vertont drauflos plappert. Lohn der Mühe: 17,5 Millionen abgesetzte Einheiten bis März 2008 und Platz vier der meistverkauften PS2-Spiele. Platz eins in dieser Liste geht indes an Grand Theft Auto: San Andreas, das am 26. Oktober 2004 durchstartet und den Kleinkriminellen Carl „C.J." Johnson zum Star macht. Seine Spielwiese? Keine Stadt mehr, sondern ein ganzer, fiktiver US-Bundestaat samt den drei Städten Los Santos, San Fierro und Las Venturas sowie einer geheimen Militärbasis (Area 69) inklusive Jet-Pack-Überraschung. GTA: San Andreas reizt die Open-World-Möglichkeiten auf der langsam in die Jahre kommenden PS2 bis zum Maximum aus, erweitert das Bewegungsrepertoire des Protagonisten (der nun auch klettern, schwimmen und tauchen kann) und macht CJ sogar sichtbar korpulenter, wenn er zu lange fettiges Essen zu sich nimmt. Genial!

Schräg, schräger, Saints Row 4 (2013)! Ob Volition die Erfolge von damals wiederholen kann, soll sich noch in diesem Jahr mit dem Reboot der Reihe zeigen. (Quelle: Volition / Deep Silver)

Gegenwind durch Saints Row, Just Cause und Co.

Während die wachsende GTA-Familie immer neue Verkaufsrekorde knackt (und dank „Hot Coffee"-Mod weiterhin die medialen Gemüter erregt), lässt die Konkurrenz nichts unversucht, um GTA-Erfinder Rockstar North (ehemals DMA Design) Marktanteile streitig zu machen. Ein Trend, der sich dabei herauskristallisiert: Titel, die Realismus zunehmend ignorieren und stattdessen mit verrückten Ideen und einem Hang zum Übertriebenen ganz eigene Wege gehen. Vorbote für diese Disziplin ist das komplett Koop-taugliche Saints Row 2 (2008). Der Nachfolger zum hip-

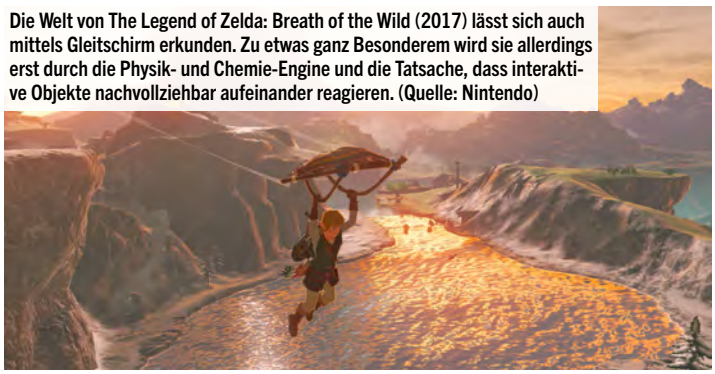
Open-World-Pracht aus Polen: The Witcher 3: Wild Hunt (2015) punktet mit einigen der bis dato spannendsten und skurrilsten Quests im Open-World-Sektor. (Quelle: CD Projekt Red)

pen Saints Row von 2006 strotzt nur so vor durchgeknallten Missionen, darunter ein Auftrag, in welchem ihr teure Grundstücke entwertet, indem ihr deren Gebäude und Bewohner mittels einer auf dem Dach montierten Kanone mit stinkendem Kanalisationsabwasser besprüht. Aber auch eine aufblasbare Sexpuppe, die sich als Waffe umfunktionieren lässt, zeigt klar, mit welcher Art von Humor sich Entwickler Volition fortan von GTA abgrenzen will. Crackdown (2007) des britischen Studios Realtime Worlds hingegen macht euch im Spielverlauf im wahrsten Sinne des Wortes zum Superhelden, der mühelos von einem Wolkenkratzerdach zum nächsten springt und Autos rennend überholt, während er in einer gigantischen Sandbox namens Pacific City gezielt Jagd auf die Köpfe von insgesamt drei Verbrecherorganisationen macht. In eine ähnliche Kerbe schlägt die Just-Cause-Reihe der schwedischen Avalanche Studios, die ab Teil zwei so richtig an Fahrt aufnimmt. Hingucker ist damals nicht nur die riesige und wunderschöne, von Südostasien inspirierte Spielwelt Panau, sondern vor allem ein Greifhaken-Gadget, das die Fortbewegung in Kombination mit einem Fallschirm massiv vereinfacht und beschleunigt. Nicht nur das: Der Greifhaken erlaubt Spielern, beliebige Objekte durch ein Stahlseil miteinander zu verknüpfen, was wiederum irrwitzige Kettenreaktionen ermöglicht und zu immer neuen Wow-Momenten führt.

Der Siegeszug der Ubisoft-Formel

Ubisoft hingegen findet seine Open-World-Berufung ab 2007 mit Assassin's Creed – ein Spiel mit einer verrückten Hintergrundgeschichte, die es dem Helden mittels sogenannter Animus-Apparatur erlaubt, in vergangenen historischen Epochen in die Rolle meuchelnder Vorfahren zu schlüpfen. Assassin's Creed kombiniert Exploration mit Parkour- und Stealth-Gameplay und entführt Spieler zunächst ins Heilige Land im Jahr 1191. Teil eins ist zwar spielerisch noch nicht so ausgereift wie erhofft, wird aber trotzdem zum überraschenden Millionen-Seller, den Ubisoft dann ab 2009 zunächst im Jahrestakt fortsetzt. Die Palette der reizvollen Open-World-Szenarien ist breit gefächert, sie werden in der Regel in Zusammenarbeit mit Historikern entwickelt und umfassen unter anderem Rom (AC: Brotherhood) und Konstantinopel während der Renaissance (AC: Revelations), Teile der US-Ostküste während der Amerikanischen Revolution (Assassin's Creed 3), die Karibik während des Goldenen Zeitalters der Piraterie (AC 4: Black Flag), Paris während der Französischen Revolution (AC: Unity) und London während der Viktorianischen Ära (AC: Syndicate). Beginnend ab Assassin's Creed Origins (Ägypten-Setting) im Jahr 2017 erfährt die Reihe dann eine spürbare Überarbeitung mit starken Veränderungen in Sachen Kampfsystem, Balancing und Parkour-Mechaniken. Nicht minder spannend: Für Origins als auch die Fortsetzungen Odyssey (antikes Griechenland) und Valhalla (Wikinger-Zeit) führt Ubisoft jeweils nach Release den sogenannten Entdeckungstour-Modus ein, der sich ganz darauf konzentriert, historische Fakten der jeweiligen Ära zu vermitteln. Die offenen Welten werden so zu Wissensvermittlern und Werkzeugen, die längst auch an vielen Schulen weltweit zum Einsatz kommen. Angespornt durch den Erfolg von Assassin's Creed weitet Ubisoft sein Open-World-Engagement zudem mit anderen Marken kontinuierlich aus. Ein wichtiger Motor ist dabei die 2006 von Crytek erworbene Far-Cry-Lizenz, mit der Ubisoft Shooter-Fans fortan in immer neue Szenarien entführt. Ob Savanne (Far Cry 2), pazifisches Eiland (Far Cry 3), der fiktive Staat Kyrat im Himalaja-Gebirge (Far Cry 4), die Steinzeit (Far Cry Primal), eine von einer Sekte kontrollierte Region im US-Bundesstaat Montana (Far Cry 5) oder der an Kuba angelehnte Inselstaat Yara (Far Cry 6) – Far-Cry-Spiele sind ein ertragreiches Geschäft, das im September 2019 erstmals die Marke von 50 Millionen Einheiten knackt. Aber auch bei den Marken Watch Dogs und The Crew (beide ab 2014), The Division (ab 2016), Ghost Recon (ab 2017) und Immortals: Fenyx Rising (ab 2020) schwört Ubisoft auf die Magie offener Welten – eine Rechnung, die oft aufgeht, dem Unternehmen zwischenzeitlich aber auch einiges an Kritik einbringt. Denn viele Spiele folgen einem immer gleichen Grundschema (Stichwort: Ubisoft-Formel), das die Franzosen eine Zeit lang kaum variieren. Während Ubisoft seine Erfolgsformel Ende der 2000er-Jahre kontinuierlich modifiziert, bringt Rockstar Games – nur zwei Jahre nach dem großartigen GTA 4 – mit Red Dead Redemption ab Mai 2010 ein neues Open-World-Schwergewicht in Stellung. Und was für eines! Angetrieben von einer stark weiterentwickelten Version der Rockstar Advanced Game Engine (RAGE), schlägt man sich hier im Jahr 1911 als Raubein John Marston durch eine unfassbar detaillierte Umsetzung des Wilden Westen, um die Mitglieder einer Verbrecherbande ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Die packende Story motiviert von der ersten Minute an und auch die spielerischen Freiheiten sind bahnbrechend. Egal, ob man nun Pferde mit dem Lasso einfängt und zähmt, Grizzlybären jagt, sich im nächstbesten

Erst auskundschaften, dann angreifen: Stealth-Gameplay wird auch in der offenen Welt von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (2015) belohnt, die Spieldirektor Hideo Kojima in zwei Szenarien ansiedelt: Afghanistan und einer Grenzregion zwischen Angola und Zaire. (Quelle: Kojima Productions / Konami)



Die Welt von The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) lässt sich auch mittels Gleitschirm erkunden. Zu etwas ganz Besonderem wird sie allerdings erst durch die Physik- und Chemie-Engine und die Tatsache, dass interaktive Objekte nachvollziehbar aufeinander reagieren. (Quelle: Nintendo)

Saloon einen hinter die Binde kippt, Züge überfällt oder sich bei High Moon mit NPCs duelliert – Red Dead Redemption sprüht nur so vor Möglichkeiten. Jedoch ernten die Verantwortlichen im Nachhinein viel Kritik, denn Berichte über die Arbeitsbedingungen bei Rockstar San Diego sind katastrophal – ein Kritikpunkt, den sich der Hersteller auch beim nicht minder spektakulären zweiten Teil gefallen lassen muss.

Minecraft: Bauen, Craften, Überleben

Keine Frage, Ubisoft, Rockstar Games, Bethesda (The Elder Scrolls, Fallout), die Rocksteady Studios (Batman: Arkham City), From Software (Dark Souls), Sucker Punch Productions (Infamous), Criterion Games (Burnout Paradiese) und eigene andere Entwickler drücken der Branche während der Playstation-3- und Xbox-360-Phase ihren Stempel auf und lassen offene Welten als fast schon unverzichtbares Gamedesign-Element erscheinen. Kein Spiel dieser Ära ist jedoch so beliebt und gleichzeitig so prägend wie Minecraft der schwedischen Mojang Studios. Die Gründe dafür sind vielfältig und betreffen insbesondere den charmanten Pixel-Look und die Tatsache, dass Welten in Minecraft bei Spielstart prozedural generiert werden und dadurch jedes Mal aufs Neue zum Erkunden einladen. Weiterer entscheidender Faktor: Dank eines komplexen Crafting-Systems können Spieler die aktuelle Welt allein oder zusammen mit Freunden nach ihren Vorstellungen formen und das Spielerlebnis auf bis dato einzigartige Form „personalisieren“. Die Folge: Das von Markus „Notch“ Persson erdachte Open-World-Spiel generiert – auch dank kontinuierlicher Schützenhilfe aus der Let’s-Play-Community – einen Hype, den anfangs kaum jemand für möglich gehalten hätte. Auch Microsoft erkennt diesen Trend schnell und kauft Mojang im September 2014 für 2,5 Milliarden Dollar. Ein kostspieliger, aber cleverer Schachzug, denn Minecraft (Stand Oktober 2021) ist mit mehr ab 235 Millionen Exemplaren das meistverkaufte Computerspiel überhaupt. Noch weit vor dem Zweitplatzierten GTA 5, der ab dem 17. September 2013 seinen Siegeszug antritt und mit einer 75,84 Quadratkilometer großen, von Los Angeles inspirierten Welt für Furore sorgt. Dass GTA 5 bis heute rauf und runter gespielt wird, liegt dabei nicht zuletzt an der 2014 veröffentlichen Neuauflage für die damals neuen Konsolen PS4 und Xbox One (2015 folgt der PC), dem immensen Detailgrad der Open World sowie dem bis heute regelmäßig erweiterten Mehrspieler-Modus. Spätestens seit GTA 5 sind offene Welten in der Gaming-Branche nicht mehr wegzudenken und – wenn konsequent erweitert und weiterentwickelt – in der Tat ein Garant für eine über Jahre andauernde Nutzerbindung. Weitere eindrucksvolle Beweise für diese These erbringen dabei insbesondere das Sandbox-Abenteuer Terraria (ab Mai 2011) und die Fantasy-Rollenspiele The Elder Scrolls 5: Skyrim (ab November 2011), The Witcher 3: Wild Hunt (ab Mai 2015) sowie The Legend of Zelda: Breath of the Wild (ab März 2017). Zählt man allein für diese vier Titel die Verkaufszahlen zusammen, kommt man auf deutlich mehr als 120 Millionen Einheiten. Eine besondere Erwähnung verdient in unseren Augen außerdem das Survival-Weltraumspiel No Man’s Sky von Hello Games. Nicht nur, weil es mit über 18 Quintillion prozedural generierten Planeten die bis heute größte offene Welt bietet, sondern auch, weil das kleine Team rund um Programmierer Sean Murray die Community trotz verkorkstem Start nicht im Stich lässt und über Jahre hinweg mehr als 20 umfassende Updates nachgereicht hat. Stand heute zählt No Man’s Sky dank Multiplayer-Modus, Cross-Plattform-Play, Basenbau, Flottenmanagement, VR-Unterstützung, Bodenfahrzeugen und vielem mehr zu einer der eindrücklichsten Open-World-Erfahrungen überhaupt.

Die Karte von Assassin’s Creed Odyssey (2018) ist mit einer Fläche von 90,7 Quadratmeilen die bisher größte der Seriengeschichte. Zieht man alle Bereich mit Wasser ab, kommt man immer noch auf beeindruckende 45 Quadratmeilen. (Quelle: Ubisoft)

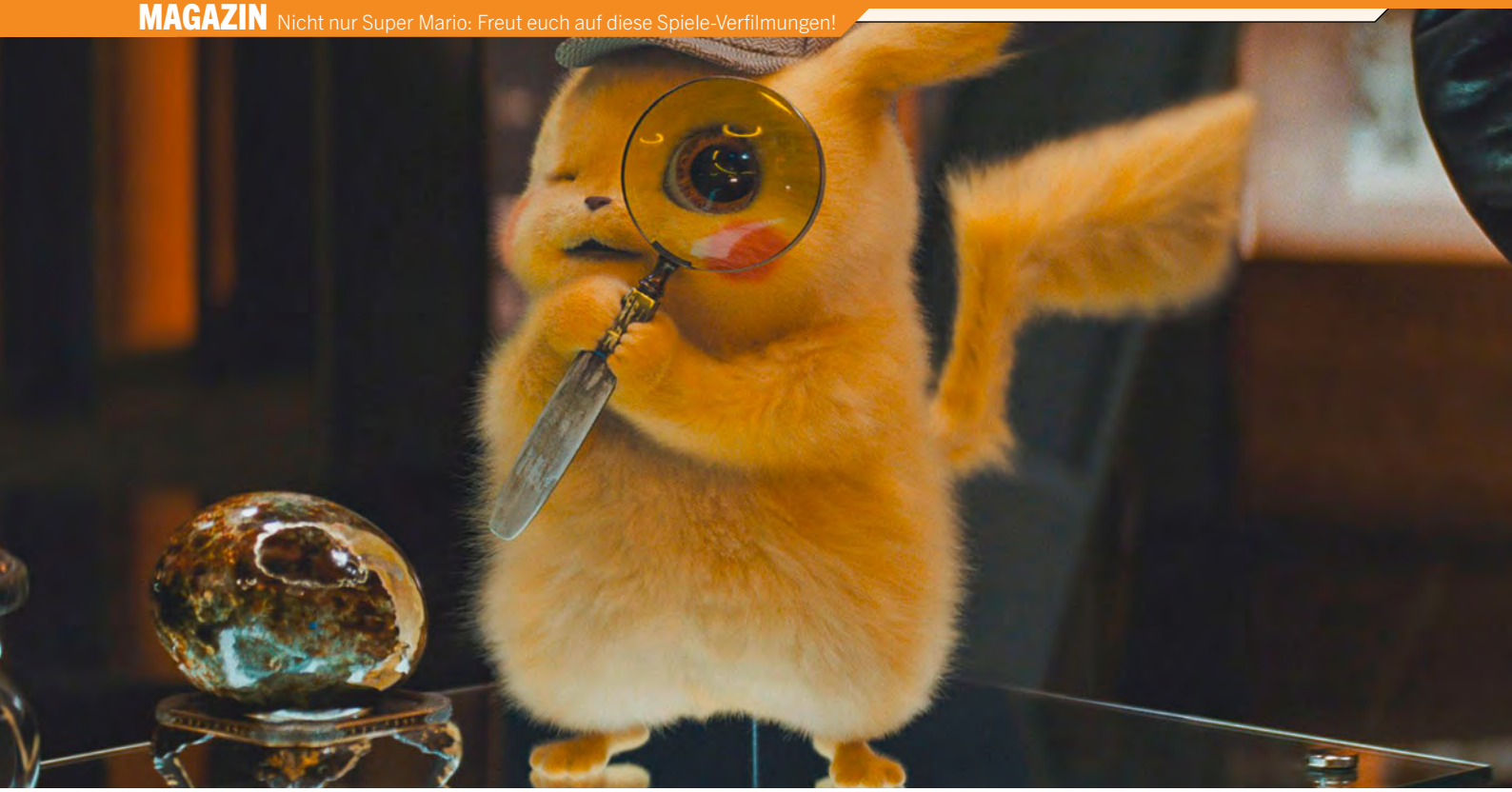
Hochkarätiger Nachschub vorprogrammiert

Und was können Open-World-Liebhaber in der Zukunft erwarten? Eine ganze Menge! Allen voran deutlich bessere Grafik, zumal viele Studios mittlerweile auf die Unreal Engine 5 umsatteln. Einen ersten Vorgeschmack hierfür bietet die kostenlos im Playstation Store respektive auf dem Xbox-Marktplatz erhältliche Tech-Demo The Matrix Awakens sowie Trailer-Material zu Stalker 2: Heart of Chernobyl. Aber auch die in den letzten Jahren von Rockstar Games eingereichten Patente für Server-gesteuertes KI-Verhalten und eine realistischere Simulation von Verkehr machen extrem neugierig und deuten an, wohin die Reise mit dem noch nicht offiziell angekündigten, aber sicher in Entwicklung befindlichen Grand Theft Auto 6 gehen dürfte. Sehr gespannt sein darf man außerdem auf Nintendos The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2, das Fantasy-RPG Avowed von Obsidian Entertainment, die in den 1950er-Jahren angesiedelte Shooter-Rollenspiel-Mixtur Atomic Heart des russischen Indie-Entwicklers Mundfish sowie Avatar: Frontiers of Pandora von Massive Entertainment. Nicht zu vergessen Starfield, das als erstes Spiel der Bethesda Game Studios die Creation Engine 2 nutzt und von Spieldirektor Todd Howard als „Skyrim im Weltraum“ umrissen wird. Ob diese Titel ihren hohen Erwartungen gerecht werden können, erfahrt natürlich bei uns!

Sönke Siemens, Benedikt-Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

In Mafia: Definitive Edition (2020) dient das von Illinois inspirierte Lost Heaven in erster Linie als wunderschöner Schauplatz, um eine grandiose Geschichte voranzutreiben. Wer alle Fahr- und Sammelherausforderungen absolvieren will, stürzt sich am besten auf den Free-Ride-Modus. (Quelle: Hangar 13 / 2K Games)

In Horizon: Forbidden West (2022) kann Heldin Aloy erstmals auch Unterwasserabschnitte erkunden und sich dort unter anderem mit Maschinen-Krokodilen herumschlagen. (Quelle: Guerilla Games / Sony)



NICHT NUR SUPER MARIO: FREUT EUCH AUF DIESE SPIELE-VERFILMUNGEN!

Der Fluch der schlechten Videospielverfilmungen scheint gebrochen zu sein. In diesem Special zeigen wir euch deshalb alle Videospiel-Adaptionen, die bald erscheinen.

Die Welt der Videospielverfilmungen sah nicht immer rosig aus. Ganz im Gegenteil, in der Vergangenheit konnten Film- und Serienadaptionen von Games nie mit überzeugenden Dialogen, ansprechenden Bildern oder wenigstens genügend Fan-Service überzeugen. Dieser Fluch scheint aber in den letzten Jahren gebrochen worden zu sein, da immer mehr Adaptionen unserer liebsten Videospielwelten das Licht der Welt erblicken und zu gefallen wissen. Ob das nun daran liegt, dass die Videospiellandschaft sich stetig weiterentwickelt, Games immer kinoreifer inszeniert werden und infolgedessen auch leichter in filmischer Form umsetzbar sind, oder die Verantwortlichen inzwischen bemerkt haben, dass sich damit richtig viel Kohle scheffeln lässt und sich deswegen umso mehr Produzenten für das Thema Videospiele interessieren, sei mal dahingestellt. Letztlich bringt es uns als Konsumenten auf jeden Fall mehr, und bestenfalls auch bessere, Umsetzungen unserer liebsten Videospielmarken. Egal, ob Filme wie Meisterdetektiv Pikachu und Sonic the Hedgehog, Serien wie The Witcher von Netflix (was zwar eigentlich eine Buchadaption ist, aber zumindest durch die Videospiele seine heutige Bekanntheit erlangte), Videospielumsetzungen werden immer populärer und sind heutzutage beinahe gar nicht mehr mit Totalausfällen wie dem 1993 erschienenen Super Mario Bros. zu vergleichen. Kein Wunder, dass sie also immer mehr Leute ansprechen und so langsam aber sicher im Mainstream ankommen. Bei dem ganzen aktuellen Pandemie-Durcheinander und der immer größer werdenden Menge an Streaming-Diensten ist es schwierig, den Überblick zu behalten, was erscheinen wird und vor allem wann und wo. Deswegen haben wir für euch alle kommenden Filme und Serien zusammengefasst, die auf Videospielen basieren und die ihr künftig im Auge behalten solltet. Dwayne „The Rock“ Johnson kündigte erst kürzlich an, dass er in naher Zukunft in der Verfilmung „einer der größten Videospielreihen“ zu sehen sein wird. Netflix und Ubisoft planen sowohl ein Live-Action- als auch eine animierte Serie zur Reihe Assassin’s Creed. Sogar Titel wie Tetris oder Minecraft sollen verfilmt werden! Das sind alles Adaptionen, die früher, später oder vielleicht gar nicht auf die Bildschirme und Kinoleinwände kommen. Wir konzentrieren uns auf Filme und Serien, zu denen schon konkrete Infos im Raum stehen, oder bei denen man abschätzen kann, in welche Richtung sie gehen werden!

Benjamin Lachmann & Lukas Schmid

Uncharted
18. Februar 2022

Der erste Titel unserer Liste ist die seit Jahren erwartete Filmadaption der Uncharted-Reihe, die mit einem Release am 18. Februar fast zeitgleich mit Erscheinen dieses Heftes in den Startlöchern steht. Die jungen Versionen von Nathan und Sully werden hierbei von Tom Holland und Mark Wahlberg verkörpert. Antonio Banderas schlüpft in die Rolle des Bösewichts. Im Regiestuhl saß Ruben Fleischer, der unter anderem als Regisseur der Streifen Venom und Zombieland bekannt ist. Auch das Mitwirken des Komponist Ramin Djawadi ist erwähnenswert, da dieser unter anderem für die Musik von Game of Thrones und Westworld verantwortlich zeichnete. In jüngster Vergangenheit steuerte er den Soundtrack zum Marvel-Film Eternals bei. Der Trailer zeigt diverse Action-Sequenzen aus den verschiedenen Spielen, bei denen man sich für den Film bedient hat.

Sonic the Hedgehog 2
07. April 2022

Kommen wir nun zu einem Videospielverfilmung-Sequel. Nachdem der blaue Igel bereits im Jahr 2020 die Kinos für sich erobert hat, kommt jetzt mit Sonic the Hedgehog 2 der direkte Nachfolger. Kein Wunder beim großen Erfolg des ersten Teils trotz globaler Pandemie. Ben Schwartz wird Sonic erneut seine Stimme leihen und auch Dr. Eggman wird wieder von Jim Carrey verkörpert. Als Neuzugang haben wir unter anderem Knuckles, der im Originalton von Idris Elba vertont wird. Der Regiestuhl wird abermals von Jeff Fowler besetzt. Fans des Vorgängers werden also mit hoher Wahrscheinlichkeit erneut voll auf ihre Kosten kommen. Der Film wird voraussichtlich am 07. April in den Lichtspielhäusern anlaufen.

Super Mario
21. Dezember 2022

Als Nächstes haben wir einen Titel, dessen Ankündigung wohl viele überrascht haben dürfte, insbesondere nach dem Flop im Jahre 1993. Die Rede ist natürlich vom neuen Super-Mario-Film, der bisher noch keinen genauen Titel erhalten hat. Im Gegensatz zum letzten Versuch wird dieses Mal auf Animation statt auf Darsteller aus Fleisch und Blut gesetzt. Hierfür arbeitet Nintendo mit dem Studio Illumination Entertainment zusammen, welches vor allem für den Film Ich – Einfach unverbesserlich und die daraus entstandenen Minions bekannt ist. Chris Pratt und Charlie Day werden in die Rollen der beiden Brüder Mario und Luigi schlüpfen und Anya Taylor-Joy (bekannt aus Das Damengambit) wird Prinzessin Peach verkörpern. Des Weiteren ist bekannt, dass Seth Rogen als Donkey Kong und Jack Black als Bowser auftreten werden. Als Regisseure fungieren Aaron Horvath und Michael Jelenic und geschrieben wird das Ganze von Matthew Fogel. Wann wir den genauen Titel oder eine Handvoll Details zur Handlung erhalten, ist bisher noch nicht bekannt. Der Film peilt aktuell eine Veröffentlichung am 21. Dezember dieses Jahres an.

Borderlands
2022

Der kommende Borderlands-Film hat bedauerlicherweise noch kein genaues Startdatum, soll aber im Laufe des Jahres 2022 erscheinen. Wir wissen dafür jetzt schon, dass der Ensemble-Cast mit einigen Hollywood-Größen auftrumpft. So wird zum Beispiel Cate Blanchett die Rolle von Lilith und Kevin Hart die des Roland übernehmen. Claptrap wird von Jack Black (der auch beim Mario-Film mitwirkt) gesprochen und Dr. Tannis verkörpert durch Jamie Lee Curtis. Die Wahl des Regisseurs ist ebenfalls interessant, da es sich bei Eli Roth um einen Regisseur handelt, der bisher vor allem für Low-Budget- und Trash-Horrorfilm-Produktionen bekannt ist. Wir werden sehen, ob diese Wahl vielleicht genau der richtige Ansatz ist, um ein verrücktes Universum wie Borderlands zu verfilmen. Das Drehbuch wird ebenfalls von Eli Roth geschrieben, ihm steht hier aber Craig Mazin zur Seite. Dieser ist im Jahr 2019 mit einem Emmy für das Drehbuch der HBO-Miniserie Chernobyl ausgezeichnet worden. Für eine interessante Mischung ist also gesorgt.

VIDEOSPIEL-FILME OHNE TERMIN

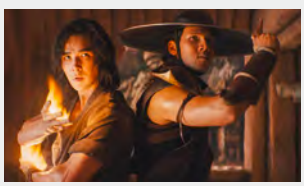
The Division

Einen konkreten Release-Termin für den Film zu The Division gibt es aktuell noch nicht. Regisseur Rawson Marshall Thurber, der zuletzt den enorm erfolgreichen Streifen Red Notice für Netflix inszenierte, bestätigte aber, dass die Verfilmung des Ubisoft-Loot-Shooters sein nächstes Projekt wird. Der als Netflix-Original geplante Release liegt also vermutlich gar nicht mehr so weit in der Zukunft. Auch bezüglich des Casts sieht die ganze Situation gut aus, denn Ubisoft konnte bereits die beiden Hollywood-Größen Jake Gyllenhaal und Jessica Chastain für die Hauptrollen verpflichten. Inhaltlich soll die Serie wohl nahe an der Spielvorlage bleiben, aber auch Zuschauer ohne Gaming-Vorwissen sollen unterhalten werden.

Tomb Raider: Obsidian

Tomb Raider: Obsidian ist der direkte Nachfolger des 2018 erschienenen Film Tomb Raider. Wie auch schon im Vorgänger wird Oscar-Preisträgerin Alicia Vikander die Hauptrolle der Lara Croft übernehmen. Regie und Drehbuch übernimmt Misha Green, die vor allem als Showrunnerin von Lovecraft Country bekannt ist. Der Vorgänger-Blockbuster orientierte sich stark am gleichnamigen Videospiel aus dem Jahre 2013. Es liegt also nahe, dass Tomb Raider: Obsidian auf Rise of the Tomb Raider basiert, dem zweiten Teil der Reboot-Trilogie. Der ursprüngliche Kinostart war für das Frühjahr 2021 angesetzt, aber das hat offensichtlich nicht hingehauen. Einen neuen Release-Termin gibt es derzeit noch nicht.

Mortal Kombat 2



Nicht lange nach dem Release des ersten Teils, circa Mitte des letzten Jahres, beginnt nun die Produktion der Mortal-Kombat-Fortsetzung. Interessant ist, dass der erste Teil gar kein Kinoerfolg war, sondern mit tollen Streaming-Zahlen überzeugen konnte. Der Film erschien damals zeitgleich mit seinem Kinodebüt beim amerikanischen Streamingdienst HBO Max. Dass der zweite Teil deshalb direkt nur einen Streaming-Release anpeilt und gar nicht auf den Kinoleinwänden zu sehen sein wird, ist also möglich, aber noch nicht bestätigt. Als Drehbuchautor ist Jeremy Slater für die Fortsetzung neu dabei. Slater ist vor allem bekannt als Schöpfer der Serie The Umbrella Academy und der kommenden Marvel-Show Moon Knight. Geplant ist offenbar, dass eine Trilogie oder sogar weitere Filme rund um das Mortal-Kombat-Turnier entstehen. Hierbei soll der erste Film vor dem Turnier stattfinden, der Zweite das eigentliche Turnier behandeln und der Dritte wird angeblich die Geschehnisse danach zeigen. Ob dieser Plan tatsächlich so umgesetzt wird, steht nicht fest. Er würde aber mit Blick auf die Struktur des ersten Teils Sinn ergeben.

Metal Gear Solid

Über den kommenden Film zu Metal Gear Solid ist momentan reichlich wenig bekannt. Die kleinen Informationshäppchen, die den Fans im Laufe der letzten Jahre immer wieder zugeworfen wurden, scheinen aber zu auszureichen, um große Teile der eingeschweißten Fangemeinde positiv in die Zukunft blicken zu lassen. So wird als Regisseur Jordan Vogt-Roberts fungieren, der selbst riesiger Metal-Gear-Solid-Fan ist. Außerdem hat er neben Action-Krachern wie Kong: Skull Island bereits Videospielwerbespots gedreht, unter anderem für Destiny, und ist deswegen damit vertraut, Games in Realszenen zum Leben zu erwecken. Nicht zuletzt ist er mit Metal-Gear-Schöpfer Hideo Kojima persönlich befreundet und betrachtet ihn als eine Art Mentor für seine kommende Filmadaption. Auch für den Schauspieler Oscar Isaac, der die Hauptrolle (das ist natürlich Solid Snake) übernehmen wird, ist die Verfilmung ein Herzensprojekt. Schon vor seinem eigentlichen Casting äußerte er in Interviews großes Interesse daran, den Videospielhelden in einer Adaption zu verkörpern. Einen Metal-Gear-Solid-Film von Fans für Fans drehen zu lassen, klingt auf jeden Fall nach dem richtigen Ansatz. Der Film wird voraussichtlich den ersten 3D-Teil der Spielereihe von der PS1 als Basis für die Handlung nutzen, weitere Informationen sind jedoch nicht bekannt. Laut Jordan Vogt Roberts wird neben dem Film zu Metal Gear Solid eine Animationsserie entwickelt. Dafür möchte er David Hayter, also den Original-Sprecher von Solid Snake, mit an Bord holen. Davon abgesehen weiß man zu der Metal-Gear-Solid-Serie aber noch rein gar nichts.

Dragon's Lair

Basierend auf dem Arcade-Klassiker von 1983 soll nun ein Film zu Dragon's Lair entstehen. In der Spielvorlage versucht Ritter Dirk the Daring Prinzessin Daphne vor einem bösen Zauberer und einem Drachen zu retten. Die Handlung des Films dürfte also nicht zu komplex ausfallen. Das Drehbuch wird verfasst von Kevin und Dan Hageman, die unter anderem für ihre Arbeit an The Lego Movie bekannt sind. Spaßpotential hat das Ritterabenteuer allemal, vor allem, da Ryan Reynolds die Rolle des Ritters Dirk übernehmen wird. Weitere Informationen sind bisher nicht bekannt.

Shenmue the Animation
06. Februar 2022

Die Shenmue-Videospielreihe ist mit dem Release des dritten Teils im Jahre 2019 wieder auf der Bildfläche erschienen und so scheint es nur logisch, dass auch der kommenden Animationsserie Aufmerksamkeit geschenkt wird. Praktisch für alle, die noch nie mit der Reihe Kontakt hatten: Die Animationsserie setzt direkt am Beginn der Geschichte an und so bildet die Story des ersten Spiels von 1999 den Mittelpunkt. Man benötigt also keinerlei Vorkenntnisse, um die Serie genießen zu können. Regie übernimmt Chikara Sakurai, der unter anderem für seine Arbeit am Anime-Action-Kracher One Punch Man bekannt ist. Die bereits vorhandenen Trailer lassen uns einen ersten Blick auf den extrem coolen Look der Serie werfen. Die 13 Folgen der ersten Staffel sind seit dem 06. Februar beim Anime-Streaming-Dienst Crunchyroll zu sehen.

The Cuphead Show
18. Februar 2022

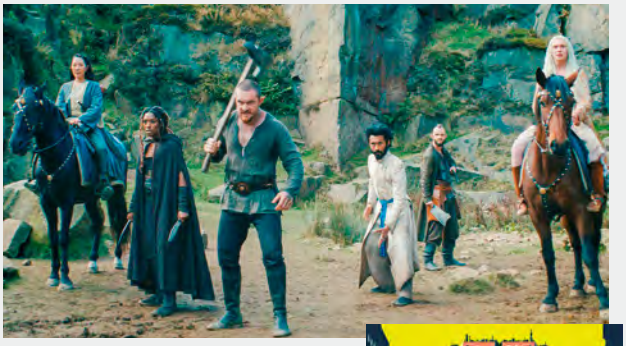
Basierend auf dem 2017 erschienenen Indie-Game Cuphead, das optisch durch seinen extrem aufwendigen und einzigartigen Animationsstil ins Auge stach, veröffentlicht Netflix seit dem 18. Februar eine neue Trickserie mit dem Titel The Cuphead Show! Wir bekommen die ersten Abenteuer Cupheads und seines Bruders Mugman über zwölf Folgen zu sehen, die jeweils etwa zwölf Minuten lang sind. Noch vor dem Start der Show wurde bestätigt, dass bei Netflix direkt zwei weitere Staffeln in Produktion gehen, die ebenfalls aus je zwölf Folgen bestehen werden. Entwickelt wird die Serie von Chad Moldenhauer und Jared Moldenhauer, die auch schon für das Spiel zuständig waren.

Halo
24. März 2022

Die kommende Halo-Serie wird exklusiv für den Streaming-Anbieter Paramount+ entwickelt und dort am 24. März 2022 erscheinen. Paramount+ ist zwar noch nicht in Deutschland verfügbar, die Halo-Show wird aber vermutlich trotzdem über ein Sky-Abo bei uns zu sehen sein. Entwickelt wird sie von Kyle Killen und Steven Kane. In der Rolle des Master Chief (und somit der Hauptrolle) werden wir Pablo Schreiber sehen. Schreiber ist unter anderem bekannt für seine Auftritte in Serien wie Orange Is The New Black und American Gods. Die bereits in den Spielen auftretende Synchronsprecherin Jen Taylor ist auch für die Serie wieder mit an Bord und wird Cortana weiterhin ihre Stimme, diesmal aber auch ihr Gesicht leihen. Die Serie hat eine lange Produktionsgeschichte hinter sich und sollte erstmalig schon im Jahr 2015 unter der Produktion von Steven Spielberg erscheinen. Ob sich die Wartezeit gelohnt hat, wird sich erst noch zeigen. Von der reinen Bildgewalt kann man sich aber schon jetzt dank diverser Trailer überzeugen.

The Witcher: Blood Origin
2022

Die zweite Staffel der beliebten Netflix-Serie The Witcher ist erst vor kurzer Zeit erschienen, es wird also noch eine Weile dauern, bis Staffel drei die Netflix-Startseite zieren wird. Fans der Reihe müssen trotzdem nicht lange auf Nachschub warten, denn mit The Witcher: Blood Origin startet noch im Jahre 2022 eine Spin-off-Serie, die euch die Wartezeit auf Staffel drei versüßen wird. Blood Origin wird ein Prequel und über tausend Jahre vor den Geschehnissen der Hauptserie spielen. In der Handlung geht es wohl unter anderem um die Erschaffung des ersten Hexers. Dank eines frühen Teaser-Trailers kann man bereits einen Blick auf den Look der Ablegerserie und die wichtigsten Charaktere darin erhaschen.



Cyberpunk: Edgerunners
2022

Ja, ihr habt richtig gelesen. Zum kontrovers aufgenommenen Videospiel Cyberpunk erscheint eine eigene Serie. Entwickler CD Project RED hat sich hierfür mit Studio Trigger (unter anderem bekannt für Kill la Kill) zusammengetan, um mit atemberaubenden Animationen zu überzeugen. Die Anime-Serie hat noch kein Startdatum, wird aber im Laufe des Jahres 2022 exklusiv auf Netflix erscheinen. Edgerunners spielt zwar in der gleichen Welt wie die Videospielvorlage Cyberpunk 2077, wird aber im Verlauf der angekündigten zehn Folgen eine komplett eigenständige Geschichte erzählen. Im Mittelpunkt der Handlung steht ein Kind von der Straße, welches versucht, in der futuristischen Welt von Cyberpunk zu überleben und dabei zu einem der Edgerunner wird, also einem berüchtigten Söldner. Es gibt bereits einen Ankündigungs-Trailer, dieser zeigt aber noch keine Szenen aus der Serie, sondern geht auf den Inhalt und die beteiligten Entwickler und Künstler ein.

Sonic Prime
2022

Neben seinem zweiten Kinofilm erhält der blaue Igel dieses Jahr auch noch eine neue Animationsserie. Die angekündigten 24 Folgen werden im Laufe des Jahres exklusiv auf Netflix zu sehen sein. Produziert wird die Show von den Studios Wildbrain und Man of Action Entertainment. Laut ersten Aussagen über die Story wird Sonic ein ganzes Multiversum retten müssen. Ansonsten wissen wir bisher wenig über die kommende Serie der die Schallmauer durchbrechenden Stachelkugel.

VIDEOSPIEL-SERIEN OHNE TERMIN

The Last of Us

Auf dem amerikanischen Fernsehsender HBO, der für hochwertige Serien wie Game of Thrones oder Chernobyl bekannt ist, wird in Zukunft eine Serie zum beliebten Playstation-Titel The Last of Us starten. Hierbei soll die Geschichte des ersten Teils nacherzählt werden, was den Einstieg für Leute ohne Vorwissen aus den Spielen ermöglicht. Die beiden Hauptrollen Joel und Ellie werden von Pedro Pascal und Bella Ramsey gespielt. Beide Schauspieler haben Serienfans, trotz ihrer eher kleineren Rolle in Game of Thrones, bereits uneingeschränkt überzeugt. Spätestens seit seinem Disney-Plus-Debüt als Mandalorian ist Pedro Pascal ein gefragter Name in der Serienwelt. Die erste Staffel soll aus zehn Folgen bestehen. Ein Release-Datum ist noch nicht bekannt, aber es wird vermutet, dass frühestens zum Ende des Jahres 2022 mit einer Ausstrahlung zu rechnen ist, tendenziell eher später. Heimlich aufgenommene Bilder von den laufenden Drehabeiten gelangen derzeit fast regelmäßig an die Öffentlichkeit. Da wir in Deutschland weder den Sender HBO noch den zugehörigen Streaming-Dienst HBO Max haben, wird die Serie vermutlich, wie die meisten anderen HBO-Serien, über den Pay-TV-Anbieter Sky zu sehen sein.

Arcane Staffel 2

Nach der extrem erfolgreichen und von Kritikern gelobten ersten Staffel von Arcane ließ die Ankündigung einer zweiten Staffel nicht lange auf sich warten. Riot Games CEO Nicolo Laurent gab über Twitter bekannt, dass sich die zweite Staffel bereits in Entwicklung befindet, aber sicher nicht mehr im Jahr 2022 erscheinen werde. Infos darüber, wann neuen Folgen von Arcane über Netflix abrufbar sein werden, sind dementsprechend nicht vorhanden. Auch, was die Handlung angeht, tappen wir momentan noch im Dunkeln. Wir sind aber zuversichtlich, dass die Story nach dem phänomenalen Ende der ersten Staffel auf einem ähnlichen Niveau fortgesetzt wird.

Castlevania-Spin-off

Eine Anime-Adaption der klassischen Videospielreihe Castlevania ist für Netflix-Abonnenten zunächst nichts Neues. Seit 2017 liefen bereits ganze vier Staffeln feinste Vampirjäger-Action beim Streaming-Giganten. Angesichts der positiven Resonanz, die die Serie weitestgehend erhalten hat, ist es kein Wunder, dass direkt nach dem Finale im letzten Jahr eine weitere Anime-Serie im Castlevania-Universum angekündigt wurde. Das bisher namenlose Spin-off wird die beiden Charaktere Richter Belmont und Maria Renard in den Mittelpunkt stellen und im Jahr 1792 zu Zeiten der Französischen Revolution spielen. Richter und Maria sind Charaktere, die den Fans der Spielreihe bereits bekannt sind. Des Weiteren ist Richter der Nachfahre von Trevor und Sypha, den beiden Hauptfiguren aus der Originalserie, er stellt somit eine Verbindung zwischen Erstling und Spin-off her. Das Studio Powerhouse Animation wird erneut für die Animationen zuständig sein, man kann sich also wieder auf atemberaubende Action-Sequenzen freuen. Da bereits die erste Serie kein Vorwissen aus den Videospielen voraussetzte, wird das wohl auch beim Spin-off der Fall sein. Es ist aber sicherlich praktisch, wenn auch nicht zwingend notwendig, dass man mit der ersten Netflix-Serie vertraut ist, bevor man sich dem Spin-off widmet. Wann das neue blutige Vampir-Abenteuer auf Netflix zu sehen sein wird, ist derzeit unklar.

The Witcher Staffel 3

Mit The Witcher wird rine der aktuell erfolgreichsten Videospieladaptionen eine dritte Staffel erhalten, aber wann die neue Season von The Witcher über die Bildschirme flimmern wird, steht noch nicht fest. Ziemlich sicher lässt sich aber sagen, dass es wohl nicht im Laufe des Jahres 2022 geschehen wird. Ist aber nicht so schlimm, denn Fans des Universums werden dank der Spin-off-Serie The Witcher: Blood Origin dieses Jahr trotzdem auf ihre Kosten kommen. Ansonsten ist von offizieller Seite auch noch nichts Handfestes bestätigt. Einzig und allein der Fakt, dass die dritte Staffel auf der Handlung des Romans Die Zeit der Verachtung basieren wird, wurde von Showrunnerin Lauren Hissrich bestätigt.

Fallout

Neben Netflix wollen auch andere Streaming-Anbieter auf den immer größer werdenden Hype rund um Videospielverfilmungen aufspringen. So wird für Amazon Prime Video gerade an einer Serie im Fallout-Universum von Bethesda gewerkelt. Ausführende Produzenten sind Lisa Joy und Jonathan Nolan, die vor allem durch ihre Arbeit an der HBO-Serie Westworld bekannt geworden sind. Des Weiteren ist Bethesda-Chef Todd Howard höchstpersönlich mit an Bord. Geneva Robertson-Dworet und Gra-

ham Wagner werden als Showrunner fungieren. Robertson-Dworet ist in jüngster Vergangenheit als Autorin von Captain Marvel und des ersten Teils der Tomb-Raider-Reboot-Trilogie aufgefallen, wohingegen Wagner schon an diversen Serien wie The Office und Silicon Valley mitgearbeitet hat. Amazon hat sich also eine äußert kompetente Gruppe an Kreativen für dieses Projekt gesichert. Wen wir alles vor der Kamera sehen werden, wurde allerdings noch nicht bekannt gegeben. Auch um was es gehen oder wie überhaupt der Titel lauten wird, wissen wir noch nicht. Laut Lisa Joy erwartet uns mit der Serie aber „ein richtiger Mindfuck". Was eine Ansage!

Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix

Beim Blick auf den ersten Teaser-Trailer von Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix kommt einem vieles in den Sinn, aber sicherlich nicht, dass das Ganze an Ubisofts Far-Cry-Reihe angelehnt sein soll. Tatsächlich basiert die kommende Netflix-Original-Anime-Serie auf der 2013 erschienenen Standalone-Erweiterung Blood Dragon von Far Cry 3. Die Serie soll sechs Folgen umfassen, die allesamt von Studio Bobbypills animiert werden. Als Showrunner fungiert Adi Shankar, der mit seiner Arbeit als Showrunner von Netflix' Castlevania bereits bewiesen hat, dass ihm erwachsene Videospieladaptionen in Anime-Form liegen. Adi Shankar war davor bekannt für eine große Menge an Fan-Filmen, in denen er bekannte Videospielcharaktere zum Leben erweckte. In der Serie will er aus den diversen Far-Cry-Spielen bekannte Figuren auftreten lassen, diese aber anders interpretieren, als man es aus den Spielen kennt. Sonstige Informationen wie das Release-Datum sind bisher nicht bekannt. Des Weiteren ist neben Captain Laserhawk: A Blood Dragon Remix eine klassischere Adaption der Far-Cry-Reihe angekündigt. Hierzu wissen wir aber noch gar nichts, abgesehen davon, dass diese sich eben deutlich näher an der Videospielvorlage orientieren wird.

Tomb Raider Anime

Neben dem Film Tomb Raider: Obsidian wird die Tomb-Raider-Reihe um eine neue Serie erweitert. Genau genommen handelt es sich um eine Anime-Serie, die exklusiv für Netflix produziert wird. Im Gegensatz zum Film wird hier aber nicht die Geschichte eines der Spiele neu erzählt. Die Handlung der Serie soll nach dem Ende der Reboot-Trilogie ansetzen und von dort an weitergesponnen werden. Inwiefern man die Spiele kennen muss, um der Geschichte der Serie folgen zu können, ist nicht bekannt. Bereits bestätigt wurde jedoch, dass Hayley Atwell die Anime-Version von Lara Croft vertonen wird. Atwell ist hauptsächlich bekannt durch ihre Verkörperung von Agent Peggy Carter innerhalb des Marvel Cinematic Universe.

Twisted Metal

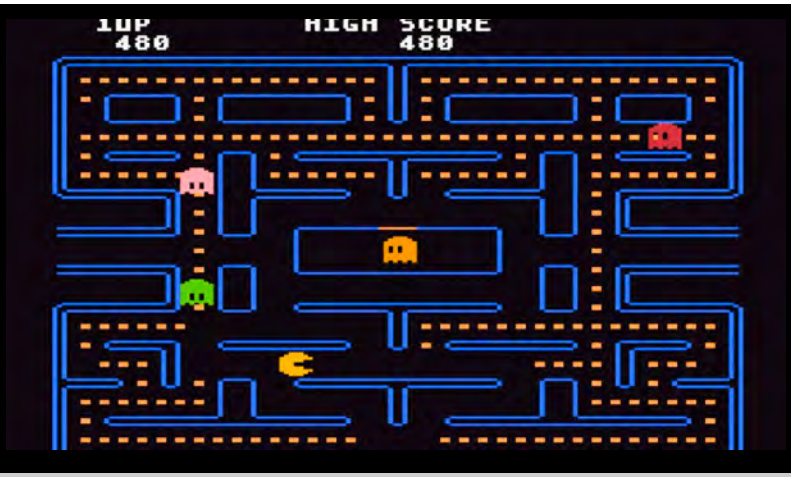
Zur beliebten Playstation-Reihe Twisted Metal wird eine Serie erscheinen. Geschrieben wird das Drehbuch von Paul Wernick und Rhett Reese, beide sind für ihre gemeinsame Arbeit am Skript von Deadpool und Zombieland bekannt. Sony hat sich also zwei Autoren gesichert, die gezeigt haben, dass sie einen Mix aus Action und Comedy liefern können. In eine ähnliche Richtung wird sich wohl auch Twisted Metal bewegen. In der Hauptrolle werden wir Anthony Mackie sehen, der in letzter Zeit vor allem als Falcon innerhalb des Marvel Cinematic Universe unterwegs war. Inhaltlich soll der Spaß simpel gehalten werden, im Großen und Ganzen soll es darum gehen, dass ein mysteriöses Paket von A nach B durch eine postapokalyptische Welt transportieren werden muss, um eine besondere Belohnung einzuheimsen. Dass es für einen unterhaltsamen Action-Kracher aber oftmals gar nicht mehr Substanz braucht, bewiesen schon Filme wie Mad Max: Fury Road.

Splinter Cell

Nicht nur Metal Gear Solid findet einen Platz auf dieser Liste, auch eine andere Schleichspielreihe lässt ihre Gaming-Wurzeln hinter sich: Ubisoft hat für Splinter Cell vor mittlerweile zehn Jahren die Rolle des Protagonisten Sam Fisher an den Schauspieler Tom Hardy vergeben. Seitdem blieb es größtenteils still um die Verfilmung, man kann davon ausgehen, dass der Streifen nicht mehr das Licht der Filmwelt sehen wird. Inzwischen steht dafür eine Splinter-Cell-Animationsserie auf Netflix im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit von Fans. Hierfür wurde Derek Kolstad als Autor verpflichtet, der in erster Linie für die Drehbücher der John-Wick-Filme bekannt ist. Details zur Handlung oder anderen beteiligen Personen sind unbekannt. Unter dem Dach von Netflix und mit bereits verpflichtetem Autor scheint sich hier im Gegensatz zum Film aber wenigstens wirklich etwas zu tun.

BITTE EIN BIT

ALS NULLER UND EINSEN EINEN KONSOLENKRIEG ENTSCHIEDEN



Heutzutage versuchen Konsolenhersteller immer, in irgendeinem Punkt besser zu sein als die Konkurrenz. Doch zu Anfang der Konsolen waren die technischen Möglichkeiten noch deutlich begrenzter. In diesem Special zeigen wir euch, warum dort gerade die Anzahl der Bits eine große Rolle gespielt hat und warum diese mittlerweile ziemlich irrelevant ist.

Dass zwischen den verschiedenen Hardware-Herstellern, gerade im Konsolenbereich, harte Konkurrenz herrscht, ist klar. Jeder will das stärkere und bessere Gerät auf den Markt bringen, um die Mitstreiter im Kampf um die Marktführerschaft auszustechen. Dabei geht es von Grafik über Bildqualität bis zur Innovation. Gerade Sony, Nintendo und Microsoft befinden sich hier seit Jahren in einem Kopf-an-Kopf-Rennen. Doch am Anfang der Videospielkonsolen-Ära sah das Ganze noch etwas anders aus. Es gab nämlich noch deutlich mehr Konkurrenz auf dem Hardware-Markt, und im Kampf um die beste Konsole war über Jahre vorwiegend eines entscheidend: die Bits. Doch was sind diese genau und warum waren sie (vermeintlich) so wichtig?

In diesem Special beantworten wir diese Fragen und geben einen kleinen Einblick in die Anfänge der Videospielgeschichte, während derer die Konsolenkriege noch um einiges verbissener geführt wurden und die Anzahl der Bits fast zum Alleinstellungsmerkmal einer Konsole wurde.

Endlosen Reichtum konnte Held Link in seinem ersten Videospielabenteuer nicht erwarten. Bei 255 Rubinen war bereits Schluss!

1. Was ist ein Bit und warum ist er so wichtig?

Bits kennt man aus dem Alltag vor allem als auswechselbare Schraubendreher-Aufsätze für den Heimwerkergebrauch. Darum soll es hier aber wenig überraschend nicht gehen. In der Videospielwelt hört man von Bits meistens im Zusammenhang mit 8-Bit-Grafik. Doch woher kommt diese Bezeichnung eigentlich?

Um das zu verstehen, ist zunächst eine kleine Theoriestunde in Informatik notwendig. Wie den PC-Experten unter euch bereits bekannt sein sollte, wird in einem Computer jede Information durch Nullen und Einsen verarbeitet. Das Wort Bit leitet sich dabei vom englischen Begriff Binary Digit ab, also Binärzahl, und beschreibt einfach nur einen Binärwert von entweder 0 oder 1.

Je mehr Bits vorhanden sind, desto mehr unterschiedliche Zusammensetzungen der Binärzahlen sind möglich. Bei zwei Bits gibt es vier Möglichkeiten, nämlich 00, 01, 10 und 11. Bei vier Bits sind es 16 Möglichkeiten und bei acht Bits bereits 256. Man sieht also, je mehr Bits zur Verfügung stehen, desto mehr Möglichkeiten der Verarbeitung sind gegeben. Soviel zunächst zur Theorie. Nun kommen wir dazu, wie die Konsolen das in der Praxis umsetzen.

2. Die Bedeutung der Bits bei Konsolen

Die Anzahl der Bits einer Konsole bestimmt, wie leistungsfähig der eingebaute Prozessor ist. Wenn wir also von einer 8-Bit-Konsole reden, heißt das, dass diese eine Verarbeitungslimitierung von 256 hat. Das zeigt sich in verschiedenen Bereichen.

Zum Beispiel kann man im ersten Zelda-Spiel nicht mehr als 255 Rubine tragen und in Pac-Man gibt es nur 255 normal spielbare Level. Der Level 256, welcher auch als Kill Screen bekannt ist, also Todesbildschirm, besteht nur aus einem Wirrwarr aus Zahlen und Geistern und ist so gut wie unspielbar.

Diese Limitierungen zwangen die Entwickler, sich Möglichkeiten zu überlegen, trotzdem möglichst individuelle Spiele zu entwickeln. Es hieß also: Kreativität durch Limitierung. Sogar bei der Farbauswahl mussten sie

sich auf gewisse Farbpaletten beschränken, da es nicht möglich war, Farben beliebig durcheinander zu mischen, ohne die Rechenleistung der Prozessoren zu sprengen. Um möglichst viele Farben verwenden zu können, war es also nötig, Elemente auf der Hintergrund- sowie der Vordergrund-/Sprite-Ebene geschickt aufeinander abzustimmen. So waren die Bosse in Mega Man 2 etwa Teile des Hintergrundes, um bei den Sprites mehr Möglichkeiten für die farbliche Gestaltung offenzulassen.

All diese Limitierungen waren Urheber der heute ikonischen 8-Bit-Grafik. Heutige Spiele dieses Stils, wie Undertale oder Shovel Knight, sehen zwar nostalgisch aus, würden aber auf damaligen 8-Bit-Konsolen niemals laufen. Allein die Vielfalt der Farben und die Auflösung sind sehr viel aufwendiger als damals und demzufolge wäre deutlich mehr Rechenleistung nötig gewesen. Dennoch haben diese Fake-Retrospiele ihren ganz eigenen Charme und der Pixel-Artstyle ist eine wunderbare Abwechslung zu den immer realistischer werdenden Grafikbomben der aktuellen Konsolengeneration.

Auch, wenn heutzutage hauptsächlich die generelle Hardwarepower bei einer neuen Konsole entscheidend ist, zur Zeit der Limitierungen durch die Bits war deren Anzahl der Indikator, den die Käufer einer Konsole hauptsächlich berücksichtigten.

Das führte zu einem wahren Bit-Wettstreit und jedes Gerät wollte die Vorgänger dahin gehend übertreffen.

3. Mehr = besser – der Kampf um die Bits

Am Anfang der Konsolenentwicklung gab es noch deutlich mehr Firmen, die sich auf dem Hardware-Markt durchsetzen wollten. Heute sind die Marktführer auf diesem Gebiet Nintendo, Sony und Microsoft. Damals wollten aber auch Unternehmen wie Atari und Sega ein Stück vom Umsatzkuchen abhaben. Die ersten Konsolenkriege bestanden buchstäblich nur aus einem Wetteifern, wie viel Leistung der Prozessor hatte, und die Zahl stieg von Konsole zu Konsole.

Das NES war noch eine 8-Bit-Konsole, der Prozessor des SNES hatte bereits 16 Bit. Genauso wie der des Sega Megadrive, welcher diese Tatsache sogar fett auf sein Laufwerk gedruckt hatte. Die erste Playstation war dann bereits mit einem 32-Bit-Prozessor ausgestattet.

Irgendwann wurde die Qualität einer Konsole nur noch an den Bits gemessen, ohne den Rest zu berücksichtigen, der auch zu einem guten Unterhaltungsmedium gehört. Und das, obwohl die meisten wahrscheinlich nicht mal wussten, was Bits überhaupt sind.

Der Atari Jaguar wurde gar fast ausschließlich damit beworben, die erste 64-Bit-Konsole zu sein. Lustigerweise war das nicht mal faktisch korrekt, da er nur einen 32-Bit-Hauptprozessor und einen 32-Bit-Co-Prozessor verbaut hatte. Trotz der scheinbar höheren Anzahl an Bits sahen die Spiele zudem oft schlechter aus als auf Konsolen mit weniger Bits. Das führte mit der Zeit dazu, dass die Spieler erkannten, dass bei einer guten Konsole weit mehr zählt als die bloße Prozessorleistung, und der Streit um die Bits fand langsam, aber sicher ein Ende.

4. Wie relevant sind Bits heute noch?

Während früher also die Existenzberechtigung einer Konsole von der Anzahl ihrer Bits abhing, sind diese mittlerweile fast nicht mehr relevant. Es gibt nun andere Kriterien, die bei neuer Hardware von Bedeutung sind.

Am wichtigsten ist heute, wie stark die Hardware generell ist und welche grafische Leistung dank ihr möglich ist. Schließlich werben immer mehr Konsolen mit ihren 4K- oder gar 8K-Grafikchips, die die Spiele so realistisch wie möglich aussehen lassen sollen. Auch die Entwicklung der Spiele-Engines schreitet voran. Vor kurzem wurde mit The Matrix Awakens bereits die erste spielbare Demo der Unreal Engine 5 veröffentlicht, welche die grafischen Qualitäten neuer Games auf ein fast fotorealistisches Level heben könnte.

Doch was ist nun mit den Bits? 1996 ist mit dem Nintendo 64 die erste richtige 64-Bit-Konsole erschienen, damals noch ein dermaßen relevanter Faktor, dass sogar die Konsole danach benannt wurde. Wie weit hat sich das bis zu den Next-Gen-Konsolen Playstation 5 und Xbox Series X gesteigert? Besitzen diese bereits 100-, wenn nicht sogar 1000-Bit-Prozessoren? Die Antwort dürfte hier viele enttäuschen, denn die Anzahl der Bits bei den aktuellen Konsolen ist – Trommelwirbel – 64! Es wurde zwar bereits eine Konsole mit einem 128-Bit-Prozessor beworben., nämlich die Playstation 2. Aber auch hier war es, ähnlich wie beim Atari Jaguar, nur Trickserei mit mehreren kleineren Prozessoren. Bit-mäßig stehen die alten Konsolen ihren Next-Gen-Nachfolgern also in nichts nach. Schauen wir uns nochmal die Rechnung vom Anfang an, merken wir schnell, warum das so ist. Wie erwähnt, steigt die Anzahl der verschiedenen Binärmöglichkeiten mit der Anzahl der Bits. Bei 8 Bits sind es 256. Spinnt man das Ganze nun weiter, sieht man, dass es bereits bei einem 32-Bit-Prozessor über vier Millionen verschiedene Möglichkeiten gibt.

Und bei einem 64-Bit-Prozessor sind es sage und schreibe mehr als 18 Trillionen. Für die, die es genau wissen wollen, hier die exakte Zahl ausgeschrieben: 18446744070000000000.

Bei dieser riesigen Anzahl wären mehr Bits schlicht und ergreifend unnötig. Da stecken die Entwickler ihre Arbeit lieber in die Verbesserung anderer Bereiche, als nur noch leistungsstärkere Prozessoren zu entwickeln, welche keinen wirklichen Mehrwert bieten.

Man sieht also, zu den Konsolen-Frühzeiten war die Anzahl der Bits noch deutlich relevanter als heute. Doch die Videospielindustrie entwickelt sich ständig weiter und frühere Besonderheiten sind mittlerweile Standard. Das ist auch ganz gut so, denn schließlich wären wir technisch längst nicht da, wo wir heute sind, wenn wir immer nur um die Anzahl der Bits in einem Prozessor herumgedümpelt wären.

In welchem Bereich der nächste Konsolenkrieg erbittert ausgetragen wird, ist also nur eine Frage der Zeit. Aber wenn es wieder soweit ist, sollten wir den Kampf nicht verteufeln, denn schließlich trägt jeder von ihnen zur Weiterentwicklung unserer geliebten Videospiele bei.

Nicolai Brülke & Lukas Schmid

Die Programmierung der Bosse in den ersten Mega-Man-Spielen musste gut überlegt sein, um das System nicht zu überfordern.

Auch die Next-Gen-Konsolen setzen bei der Anzahl der Bits keine neuen Maßstäbe. 64 Bit sind auch für diese Leistungswunder ausreichend.

EINE KOLUMNE VON LUKAS SCHMID

XBOX KAUFT ACTIVISION BLIZZARD

Microsoft kauft Activision Blizzard und die Spielewelt hält den Atem an: Damit gehört dem Xbox-Konzern nun das nach Aktienwert größte Videospielunternehmen der Welt. Da wirkt der Kauf von Bethesda vor einiger Zeit im Vergleich wie Peanuts. 7,5 Milliarden Dollar versus sage und schreibe 70 Milliarden Dollar. Zum Vergleich: Das entspricht fünf Fußballfeldern, auf denen man 70 gottverdammte Milliarden Dollar gestapelt hat!

Call of Duty. World of Warcraft. Diablo. Starcraft. Overwatch. Crash Bandicoot. Tony Hawk. Guitar Hero. Skylanders. Oh, und dann freilich auch noch Candy Crush von King Games, einem weiteren Tochterunternehmen Activisions. Diese und viele andere Spielereihen gehören jetzt Microsoft und werden, zumindest größtenteils, neben dem PC exklusiv für die Xbox erscheinen. Bye-bye, Switch und Playstation, das war's dann wohl mit exklusiven Werbedeals by Call of Duty. Die Frage „was bedeutet das?" reicht hierbei in viele Richtungen. Konzentrieren wir uns mal auf drei.

Was bedeutet das für die Spieler?

Nun, dass Switch- und Playstation-Besitzer sich darauf einstellen müssen, dass es einige der größten Marken über kurz oder lang nicht mehr für ihre Hardware geben wird. Klar, Microsoft spielt gerne den Good Guy, dem es nur darum geht, den „Gamern" eine schöne Welt zu gestalten.

Das ist aber freilich Blödsinn. Es geht um Geld, um viel Geld, wie man sich vielleicht vorstellen kann, wenn 70 Milliarden Dollar in die Hand genommen werden! Es wird eine Übergangsfrist geben, das nächste Call of Duty, Overwatch 2, vielleicht Diablo 4, die könnten und werden zum Teil noch für andere Konsolen erscheinen. Dann aber dürfte der Flow abflauen. Nach den Überhangdeals zu Deathloop und Ghostwire Tokyo kommen Starfield und mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit Elder Scrolls 6 von Bethesda nur noch für PC und Xbox.

Was bedeutet das für die Gaming-Industrie?

Der Kauf kommt einem Erdbeben gleich, bei dem kein Stein auf dem anderen bleibt und die Langzeitauswirkungen noch gar nicht abzusehen sein dürften.

Microsoft lässt die Muskeln spielen und stellt klar: Eine Playstation-Marktführerschaft ist nichts wert, wenn das Unternehmen dahinter im Vergleich zum Konkurrenten wie David gegen Goliath dasteht. Microsoft muss nicht mal unbedingt klug agieren, es muss in erster Linie die Geldbörse öffnen, und mit dem beinahe unendlichen Fluss an monetären Ressourcen kann jeder Widerstand wie eine Fliege zerdrückt werden. Good Guy? Wohl weniger. Monopolist trifft's eher. Die Konkurrenz wird einfach vernichtet, anstatt sie zu bekämpfen, und seit dem Minecraft-Kauf hat man einen weiten Weg zurückgelegt. Das ist wirtschaftlich sinnvoll, aber wenig sympathisch.

Microsoft baut vor, nicht nur für eine Streaming-Zukunft, sondern für eine Zukunft, in der man um Xbox einfach nicht mehr herumkommen kann, wenn man spielen will, egal, wie sehr man es auch versucht. Das Problem daran: Wo keine Konkurrenz, da keine Notwendigkeit, kundenfreundlich zu agieren, weil: friss oder stirb. Ich male schwarz, ja, aber rosig kann ich diese Zukunft einfach nicht sehen.

Overwatch ist auf allen Plattformen zuhause, seit 2019 auch auf Nintendo Switch. Die Fortsetzung ist für den Handheld-Hybriden bestätigt. Ob es dabei bleibt?

Das bekannteste MMORPG aller Zeiten, World of Warcraft, wird von Activision Blizzard vertrieben. Entwickelt wurde es bei Blizzard Entertainment.

Spielt zwar für Nintendo-Spieler keine so große Rolle, ist aber eine gigantische, gewinnbringende Marke: die Shooter-Reihe Call of Duty.

Der vierte Teil von Diablo wurde für PC, Xbox und Playstation angekündigt – schon vor dem Kauf durch Microsoft wurde also mit der Switch nicht geplant.

Zu guter Letzt: Was bedeutet das für die Mitarbeiter von Activision?

Rein wirtschaftlich war es bestimmt der allerbeste Moment für Microsoft, jetzt zuzuschlagen und Activision noch schnell an der Kasse mitzunehmen. Sexismus-Skandale, massives Mobbing am Arbeitsplatz, ein katastrophales Management unter oberster Schirmherrschaft von Robert Kotick, der all das offenbar geschehen ließ oder sogar guthieß: Soweit man das bei einem milliardenschweren Unternehmen sagen kann, liegt Activision-Blizzard derzeit am Boden.

Und das ist der einzige, und dankenswerterweise auch wichtigste Punkt, in dem ich in den Aufkauf positiv sehen kann. Hier kann, hier darf und hier wird kein Stein auf dem anderen bleiben, da Microsoft genau weiß, welche Erwartung hier existiert. Kotick wird nicht zu halten sein, auch sonst muss das Management umstrukturiert werden. Den beanstandeten Fällen muss penibel nachgegangen werden, und Microsoft wird gut daran tun, dem auch Folge zu leisten.

Ja, die nun in Microsoft-Besitz befindlichen Marken sind unfassbar wertvoll. Der Scherbenhaufen dahinter dürfte für den Neubesitzer aber nur bedingt reizvoll sein. Und bei allem, was man Microsoft vorwerfen kann: Eine schlechte Behandlung der Mitarbeiter scheint nicht dazuzugehören. Zumindest hört man da von den diversen Studios hauptsächlich Gutes. Die Activision-Mitarbeiter haben es verdient, dass sie in ein gesundes, neues Arbeitsumfeld hineinwandern.

In den nächsten Tagen, Wochen, Monaten werden wir wohl noch mehr Details zum Mega-Deal erfahren. Jetzt muss man das ganze Ding aber auch erst einmal sacken lassen. Es ist zwar nur die Videospiel-Welt, aber zumindest die wurde ganz gehörig auf den Kopf gestellt.

Lukas Schmid

Metroid trifft auf Horror? Wir haben uns eine frühe Version des Abenteuers angesehen.

Die Spielereihe Half-Life ist ebenso bekannt wie beliebt. Ein Spiel, das sich an dieser orientiert und dazu noch von alten Sci-Fi-Klassikern wie Aliens oder Das Ding aus einer anderen Welt inspiriert ist, kann also nur gut sein – oder? So zumindest wohl der Plan des Entwicklerstudios Cogwheel Software. Hidden Deep ist ein dunkles, von Aliens wimmelndes Actionspiel, das die Spieler auf ein spannendes und gruseliges Abenteuer einladen möchte. In der 2D-Perspektive klettert und schwimmt ihr durch submarine Höhlen, um die Rätsel zu lösen, die in der Tiefe lauern, und das Verschwinden eurer Besatzungsmitglieder aufzuklären. Dabei ist allerdings Vorsicht geboten. Denn unter dem Meeresboden gibt es Kreaturen, die euch alles andere als freundlich gesonnen sind. Alle möglichen kriechenden, krabbelnden, fliegenden und wabbelnden Spezies, gegen die ihr euch wehren müsst, während ihr in dunklen Gängen und gefluteten Gewölben um euer Leben kämpft. Dabei möchte das Spiel in erster Linie eine realistische Schiene fahren und euch möglichst tief in die Geschichte eintauchen lassen. Wie gut das funktioniert und ob zu viel Realismus das Spiel ruiniert, konnten wir im Early Access testen.

Parasiten suchen neue Wirte oder schauerliche Monster einfach nach einem Snack in Menschenform: Das Überleben unter dem Meer ist nicht immer einfach.

20.000 Meilen unter dem Meer

So tief wie Kapitän Nemo in Jules Vernes Roman taucht ihr in Hidden Deep nicht. Allerdings ist es in der Forschungsanlage unterhalb des Meeresbodens nicht weniger gefährlich. Nachdem der Kontakt zu einer Forschergruppe abgebrochen ist, die seltsame Vorkommnisse in der Tiefe untersuchen wollte, liegt es an euch, die Geschehnisse aufzuklären und die Überlebenden zu retten. Dabei müsst ihr euch mit verschiedenen Hilfsmitteln wie Scannern, Sprengstoff und Drohnen Wege durch das verzweigte Höhlensystem suchen. Doch in den unerforschten Gebieten erwarten euch kontaminierte und teils parasitär lebende Kreaturen, die in euch einen leckeren Snack oder Wirt sehen. Zur Wehr setzen könnt ihr euch mit verschiedenen Schusswaffen im klassischen 2D-Shooter-Gameplay. Außerdem gibt es je nach Mission die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Figuren zu wechseln, die unterschiedliche Fertigkeiten besitzen. So seid ihr beispielsweise mit Technikern in der Lage, Kräne und Fahrzeuge zu bedienen, um schwere Ausrüstung zu transportieren und neue Gänge freizulegen. Das Zusammenspiel der verschiedenen Charakterklassen ist essenziell für den Erfolg der Mission.

Metroidvania-ish

Gerade durch das Kampfsystem und die Aufmachung erinnert Hidden Deep teilweise sehr an die Abenteuer von Samus Aran. Das Abknallen der Aliens spielt sich fast identisch und auch das Erkunden der dunklen und voller Gefahren lauernden Höhlen löst ähnliche Vibes aus. Insgesamt ist Hidden Deep aber weit da-

von entfernt, ein Metroidvania zu sein. Was aber nicht schlimm ist, denn schließlich will es das auch gar nicht. Es möchte viel eher mit den eigenen Gameplay-Möglichkeiten überzeugen und macht das auch größtenteils einwandfrei. Anstatt auf Hüpf-Gameplay konzentriert sich das Spiel viel mehr auf Erkundung und das kreative Nutzen der eigenen Möglichkeiten. Die Tools, die euch dabei zur Verfügung stehen, sind sehr umfangreich und jedes hat sein spezielles Einsatzgebiet. Mit der Drohne könnt ihr noch unerforschte Bereiche untersuchen, der Terra-Scanner offenbart euch versteckte Höhlen, und der Tracker hilft euch, vermisste Personen zu finden. Das wichtigste Hilfsmittel ist aber der Greifhaken. Mit ihm könnt ihr euch von Klippen abseilen oder Steilwände überwinden und er ist definitiv das meistbenutzte Feature des Spiels. Und: Das Ding setzt vollständig auf – zumindest scheinbaren – Realismus. Soll heißen: Wie ihr den Greifhaken einsetzen könnt, wird physikbasiert berechnet. Die Entwickler haben sich generell viel Mühe gegeben, das Spiel so realitätsgetreu wie möglich zu machen. Das heißt aber noch lange nicht, dass dadurch das Spielerlebnis unbedingt aufgewertet wird.

Wenn schon realistisch, dann richtig

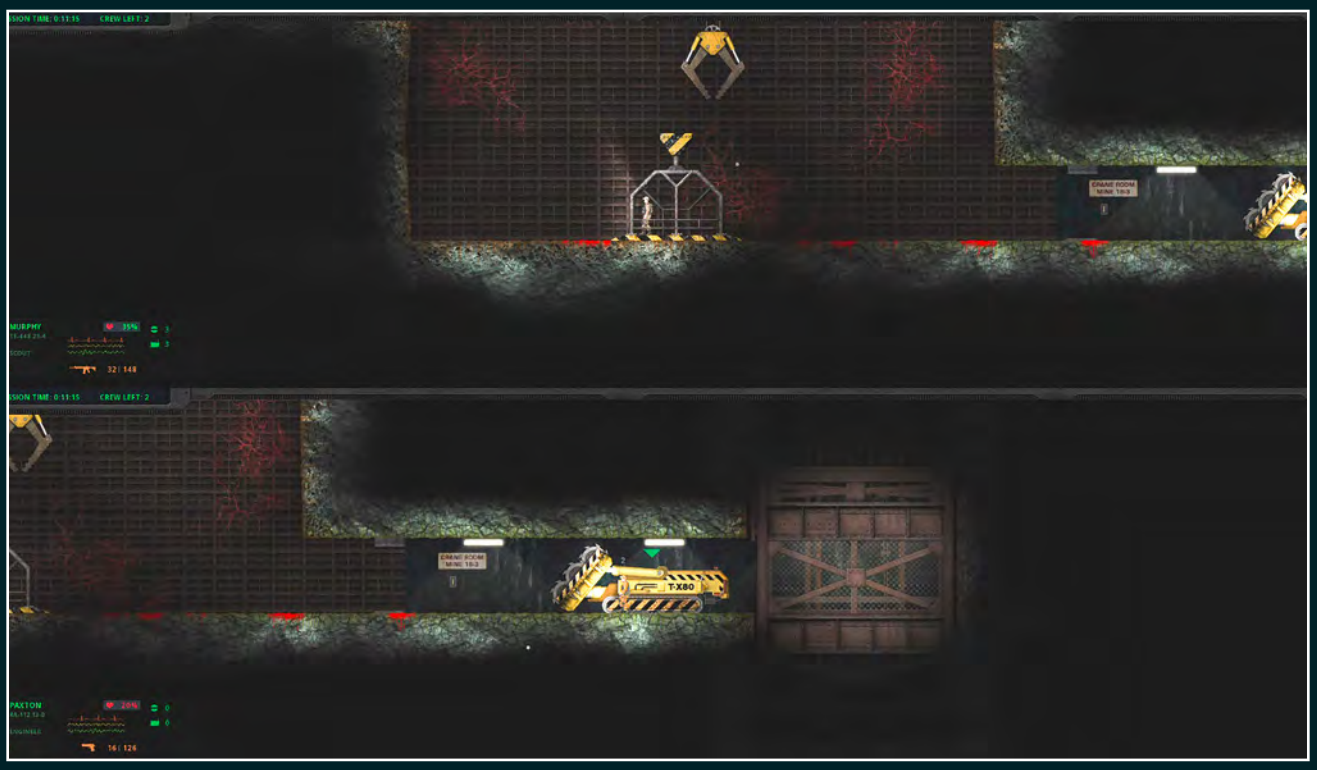
Eigentlich ist die realistische Inszenierung wirklich gut. Die Bewegungen fühlen sich größtenteils organisch an und sehen auch so aus. Und auch bei der Physik wurde sich sehr an der irdischen Wissenschaft orientiert, sei es die Auftriebskraft des Wassers oder das Schwingverhalten eines Krans. Das wurde aber leider nicht überall konsequent umgesetzt. Zumindest wäre es sehr verwunderlich, wenn ein Sprengkörper in der realen Welt nur eine kerzengerade Säule in den Boden sprengen würde. Außerdem leidet das Gameplay oft sehr stark unter der „realistischen“ Physik. Damit wären wir auch wieder bei der Wichtigkeit des Greifhakens. Das Spiel nimmt den Realismus nämlich oft so genau, dass man bereits bei einem Sprung von etwa zwei Metern wegen des Fallschadens das Zeitliche segnet, was nicht gerade für die Fähigkeiten der Höhlenforscher spricht. Auch das Streifen einer Wand, während man mit gefühlten 5 km/h durch eine Höhle schwingt, kann in schlechten Momenten zum Tod führen. Die Tatsache, dass es während den bis zu 60 Minuten langen Missionen keine Checkpoints gibt und man sie noch mal von vorne spielen muss, sobald man alle seine Leben verloren hat, macht diese Mechanik noch nerviger. Hinzu kommt, dass euer Charakter nicht gerade der Hellste zu sein scheint.

Hidden Deep? Eher Hidden Depp

Denn neben der nicht gut ausbalancierten Physik bieten oft willkürliche Gameplay-Probleme Frustpotenzial. Häufig kommt es vor, dass der Charakter nicht in der Lage ist, eine Steigung zu überwinden, die selbst am Lastenfahrrad im Rückwärtsgang kein Problem darstellen würde. Auch bei den Sprüngen stellt er sich manchmal wirklich selten dämlich an, und sobald eine Wand auch nur geringfügig höher ist als die ohnehin sehr geringe Sprunghöhe, muss bereits wieder der Greifhaken zum Einsatz kommen. Ihr habt zwar die Möglichkeit, Seile dauerhaft an Vorsprüngen zu platzieren. Da eure Spielfigur es aber meistens nicht schafft, den Felsvorsprung dann auch zu erklimmen, nutzt euch dieses Feature nicht wirk-

Eure Hilfsmittel erleichtern euch die Missionen. In der Werkzeugkiste stecken unter anderem eine Drohne, ein Scanner, ein Greifhaken und ein Tracker.

In einer Forschungsstation kann einiges schiefgehen – das haben wir schon in anderen Horrorspielen und Filmklassikern gelernt.



Das Spiel unterstützt schon im Early Access einen Koop-Modus. Komplett überzeugt hat dieser uns bislang noch nicht.

lich etwas. Also wird wieder zum guten, alten Greifhaken gegriffen, mit dem ihr auch in der Lage seid, über Schluchten zu schwingen. Zumindest in der Theorie. Denn in der Praxis machen euch oftmals die Inkompetenz des Charakters sowie die Physik einen gehörigen Strich durch die Rechnung. Beim Schwingen ist es nämlich kaum möglich, das Momentum zu nutzen, um möglichst weit zu springen. Meistens fliegt ihr einfach nur ein Stück nach oben, und wenn ihr dann hinabstürzt, geht ihr auch schon wieder drauf. Auch beim Bedienen von Fahrzeugen fallen Probleme auf. Wenn man den Charakter wechselt, während man beispielsweise in einem Kran sitzt, ist es danach nicht mehr möglich, zurückzuwechseln. Falls man den Kran oder die Person darin noch benötigen sollte, bleibt einem nichts anderes übrig, als die Mission neu zu starten. Das Frustempfinden ist in solchen Momenten ausgeprägt und flüssiges Gameplay dadurch nicht möglich.

Techiker sind in der Lage, schweres Gerät zu bedienen wie Kräne oder andere Gerätschaften. Was man unter Tage alles findet!

Expedition auf Leben und Tod

Was Hidden Deep allerdings gut macht, ist das Erschaffen einer bedrückenden Atmosphäre. Man muss sich immer genau überlegen, wo man hingeht und was man als Nächstes tut, ansonsten landet man schnell zwischen den Tentakeln eines Tiefsee-Aliens. Wirklich gruselig ist das Spiel nicht, solange man nicht gerade Angst vor Spinnen hat oder unter Klaustrophobie leidet. Aber man fühlt sich permanent unter Druck gesetzt, sei es durch die Dringlichkeit der Missionen oder durch die Kämpfe. Diese verlieren allerdings ziemlich schnell ihren Reiz, da Gegnervielfalt praktisch nicht vorhanden ist. Im Laufe unseres Spieldurchgangs trafen wir auf gerade einmal vier verschiedenen Gegnertypen. Die stellten nach kurzer Zeit auch keine wirkliche Herausforderung mehr dar. Etwaiger Anspruch wurde bald nur noch durch Gegner-Spam erzeugt. Allerdings: Noch ist das Spiel freilich im Early Access und wird ständig erweitert und verändert. Die Trailer des Spiels zeigen zudem schon deutlich mehr Inhalt und Gegnervielfalt. Es bleibt also zu hoffen, dass die finale Version die genannten Schwächen ausbügelt.

Gemeinsam ist man stark

Auch der Koop-Modus soll noch erweitert werden. Derzeit gibt es unterschiedliche Koop-Modi, aber nur abseits der Story. Hier geht man per lokalem Koop im Splitscreen oder wahlweise über Remote Play mit Freunden auf Forschungstouren. Dabei erwarten euch Missionen in zufällig generierten Levels. Somit hat man theoretisch einen endlosen Nachschub an Herausforderungen. In der Praxis lädt der Titel aber nicht zu endlosen Spiele-Sessions ein. Schon gar nicht im Splitscreen, da man hier ein begrenztes Sichtfeld hat. Auch deswegen, weil ein Teilnehmer immer mit dem Controller spielen muss, mit dem die Kameramöglichkeiten begrenzter sind als mit Maus und Tastatur. Insgesamt macht das gemeinsame Erkunden der Höhlen trotzdem Spaß. Gerade im geplanten Online-Multiplayer könnten einen hier spaßige Stunden erwarten – wenn die Controller-Steuerung auf Switch gut umgesetzt wird.

Solides Grundgerüst, aber Luft nach oben

Mit dem ersten Half-Life als Atmosphäre-Vorlage hat Hidden Deep auf jeden Fall auf ein gutes Pferd gesetzt. Klar, das Ding spielt sich ganz anders und wird wohl auch niemals den Kultstatus des Vorbilds erlangen, aber das ist wohl auch nicht der Anspruch der Entwickler an sich selbst. Unabhängig davon gibt es im Moment noch einige Schwächen, an denen dringend gewerkelt werden muss. Auch die Grafik ist ausbaufähig, aber der erste Eindruck ist zumindest nicht unterirdisch – oder eben doch. Versteht ihr, weil Hidden Deep in einer Höhle spielt? Wir hören ja schon auf. Wir hoffen jedenfalls, dass die angekündigten Verbesserungen den Titel zu dem atmosphärischen und spielerisch abwechslungsreichen Abenteuer machen, das es im Early Access noch nicht vollumfänglich ist, aber entsprechenden Einsatz vorausgesetzt definitiv werden kann.

Nicolai Brülke & Lukas Schmid

MEINUNG
Nicolai Brülke

Hidden Deep war für mich wahrlich eine Achterbahnfahrt der Gefühle.

Ich hatte oft Spaß mit dem Spiel, aber genauso oft wollte ich es einfach nur verfluchen. Die Anzahl der Bildschirmtode war gerade am Anfang hoch und an die oft zu ungenaue (fake-)realistische Physik musste ich mich erst einmal gewöhnen. Gerade die Game Overs kurz vo dem Ende von Missionen, weil ich mal wieder 50 Zentimeter zu tief gefallen war, haben mich fast die ein oder andere Tastatur gekostet. Gleichzeitig hatte ich aber auch viel Spaß mit dem Erkunden der Höhlen und beim Wegballern außerirdischer Kreaturen. Hidden Deep hat auf jeden Fall Potenzial und ich bin gespannt, wie das Spiel nach Beendigung des Early Access aussehen wird.

INFOS

Termin:	2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Daedalic Entertainment
Entwickler:	Cogwheel Software

Wer die Höhlensysteme erkunden will, muss Einfallsreichtum unter Beweis stellen und all die Werkzeuge zum eigenen Vorteil nutzen, hier etwa ein Seil.

Die schrecklichen Kreaturen in der Tiefe sind alles andere als erfreut, euch zu sehen. Die Abneigung beruht definitiv auf Gegenseitigkeit.

Um Mario Kart ist es seit Langem ruhig – eine gute Gelegenheit für die Konkurrenz, auf das Gaspedal zu treten! Im März erscheint mit Chocobo GP ein neuer Funracer für Nintendo Switch.

Chocobo GP ist nicht bloß ein gut gemeinter Indie-Klon des unzerstörbaren Mario-Kart-Prinzips, sondern entsteht direkt bei Square Enix. Die japanischen Entwickler und Publisher kennt man unter anderem durch die Kultserie Final Fantasy, diese dient auch als Quell für die in Chocobo GP enthaltenen Charaktere. Das sind schon mal gute Voraussetzungen, um zur Pole Position im Genre zu düsen – finanziell, sowie was Mannstärke und Erfahrung betrifft, dürften Nintendo und Square Enix in etwa der gleichen Klasse fahren. Kurz vor dem Release des Funracers im März fassen wir für euch zusammen, was euch auf den Pisten erwartet.

Es war einmal 1999

Maskottchen sowie Namensgeber des Arcade-Rennspiels ist ein Chocobo. Die gelb gefiederten Vögel sind untrennbar mit Final Fantasy verbunden und waren dort schon als Reittiere mit von der Partie, als Square noch nicht mit Enix verschmolzen war. Tatsächlich ist Chocobo GP aber nicht das erste Rennspiel mit dem Federvieh als Pate: 1999 erschien Chocobo Racing für die Playstation, kam jedoch nicht besonders gut bei Spielern und Fachpresse an. Eine uninspirierte Kopie sei das Spiel, ein Versuch, ein bisschen Profit aus der Beliebtheit von Mario Kart zu schlagen. Eine geplante Fortsetzung viele Jahre später für den 3DS wurde erst gar nicht fertiggestellt. Schlechte Vorzeichen für Chocobo GP? Es sieht aus, als ob Square sich dieses Mal ein bisschen mehr Mühe mit der Entwicklung des Funracers gibt, sodass der Titel nicht ein zweites Mal einen Fehlstart hinlegt.

Gleich und gleich

Wir kommen nicht grundlos so ausführlich auf den Vorgänger zu sprechen. Ganz genau wie damals bei Chocobo Racing entstand bei der Präsentation der ersten Bilder und Videos von Chocobo GP nämlich sofort der

Die Strecken sind allesamt an Orte aus der langen Geschichte von Final Fantasy angelehnt. Aber auch ohne die zu kennen, sieht das Spiel bislang hübsch aus.

Wir bezeichnen sie zwar im Text als Items, aber genau genommen handelt es sich in Chocobo GP um Zauber und Spezialfähigkeiten, die zum Einsatz kommen.

Eindruck, dass sich der Final-Fantasy-Funracer stark an der Formel von Mario Kart orientiert. Natürlich besteht das Funracer-Genre nicht nur aus Nintendos Vorzeigeserie, aber die Parallelen sind auffällig. Das reicht von einer Drifting-Mechanik für Tempo-Boosts bis hin zu Items, deren Qualität vermutlich vom gerade belegten Platz abhängt – zum Aufheben genügt es, über die Behälter zu brettern. Die Fahrzeuge lassen sich anpassen und verändern, neben Karts nutzt ihr auch andere Fortbewegungsmittel (etwa Düsenrollschuhe). Items verhelfen dem Spieler entweder zu Vorteilen oder hindern die Konkurrenten auf unterschiedliche Art und Weise am Vorankommen. Anders als bei Mario Kart klemmen sich hier nur nicht die Bewohner des Pilzkönigreichs hinters Lenkrad, sondern Kandidaten aus der Rollenspielserie. Bestätigt sind bislang unter anderem Steiner, Cid, Terra, Vivi, Shiva und mehr. Die Fahrer verfügen zudem über verschiedene Spezialfähigkeiten und wohl auch Gewichtsklassen, die Wahl der Spielfigur ist also nicht nur eine Frage des Geschmackes, sondern auch des Spielstils.

64 ist besser als 8

Viel spannender als die Gemeinsamkeiten sind jedoch die Unterschiede zu Nintendos Flaggschiffmarke, und die klingen verheißungsvoll. Die Items etwa können verstärkt werden, indem man weitere Item-Behälter öffnet, bevor man seine Munition verschießt. Es ist also Management und Taktik gefragt, um die Item-Vorteile zu maximieren. Besonders spannend: Chocobo GP bietet einen Story-Modus! Viel dazu ist zwar noch nicht bekannt, aber es soll wohl darum gehen, dass der Sieger des Fahrerwettstreits einen Herzenswunsch erfüllt bekommt. Vermutlich wird die Handlung nicht bahnbrechend sein, aber für zusätzliche Motivation könnte die Prämisse durchaus sorgen, außerdem schaltet ihr hier neue Strecken und Charaktere frei. Neben einem Modus, der den Cups in Mario Kart entspricht, entwerft ihr obendrein selbst Rennen und legt sogar fest, welche Items erscheinen dürfen und welche nicht, und fahrt gegen die Geister eurer Bestzeiten oder die von anderen Spielern. Für den meisten Spaß aber könnte, falls die Umsetzung gelingt, der Modus Chocobo GP sorgen. Benannt nach dem Spieltitel startet ihr hier online ein Turnier, bei dem 64 Teilnehmer in Gruppen zu je acht Fahrern gegeneinander antreten. Und auch lokal könnt ihr euer Können mit Freunden messen, dank eines klassischen Splitscreen-Modus.

Sieht aus, als hätte Square diesmal seine Hausaufgaben erledigt und nicht nur einfach das Konzept kopiert und mit neuen Figuren sowie Strecken versehen. Das 64-Mann-Turnier klingt spannend und was in Mario Kart auf unterschiedliche Spiele der Reihe verteilt wurde (Figuren mit Spezialfähigkeiten, anpassbare Fahrzeuge), steckt hier von Haus aus in einem Abenteuer. Geplant ist übrigens, dass ihr Chocobo GP vor dem Kauf ausprobieren könnt. Mit der kostenlosen Lite-Version sollt ihr den Prolog erleben können und sogar bei Chocobo-GP-Turnieren mitmischen können – wenn auch nur mit eingeschränkter Charakterauswahl.

Katharina Pache

Der niedliche Chocobo sitzt nicht im Kart, sondern hat Düsenrollschuhe an den Krallen. Ob es für jeden Charakter alternative Fortbewegungsmittel gibt?

Ein Funracer ohne Splitscreen wäre wie ein Mario ohne Schnauzbart: absolut undenkbar! In dieser Hinsicht enttäuscht Chocobo GP zum Glück nicht.

Wer um die Kurve driftet, ist schneller: Wie bei Mario Kart zeigen die Funken, ob die Aktion korrekt ausgeführt wird.

MEINUNG
Katharina Pache

180-Grad-Wende: Chocobo GP ist doch interessanter als gedacht.

So gerne ich Mario Kart mag, so wenig Bedürfnis habe ich nach einer halbgaren Kopie des Funracers. Da kann ich ja gleich das Original spielen. Aber: Chocobo GP ist nur auf den ersten Blick ein müder Klon mit Final-Fantasy- statt Mario-Ausstaffierung. Das Item-Management könnte in Chocobo GP spannender sein, da man die Hilfsmittel verbessern kann. Stellt euch mal vor, ihr könntet euren grünen Panzer mit etwas Geschick und Geduld in Mario Kart zu einem blauen Panzer verbessern! Natürlich muss das Balancing am Ende aber stimmen. Auch sonst: Ein richtiger Turniermodus steckt drin, ein Story-Modus und sonst auch alles, was es bei Marios Kartturnier gibt. Mit Final Fantasy habe ich jetzt nicht unglaublich viel am Hut, aber abschreckend finde ich das Rollenspieluniversum auch nicht, insofern bin ich den Figuren gegenüber eher neutral eingestellt. Für Fans dürfte die Fahrerriege aber natürlich einen besonderen Bonus darstellen. Wenn jetzt noch ein paar lustige Versus-Minispiele drinstecken, dann hat Chocobo GP echt Potenzial, aus dem Windschatten von Mario Kart zu entkommen. Das hätte ich ja bei der ersten Präsentation nicht gedacht!

INFOS

Termin:	10. März 2022
Genre:	Funracer
Hersteller:	Square Enix
Entwickler:	Square Enix

MANUEL | PCGH
Notebook-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

LEO | PCGH
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

SASCHA | play5,
PC Games
Fantasy-Nerd

Folgt uns:

MMORE
WORLD OF WARCRAFT
ENDLICH DIE RETTUNG FÜR WOW?
Raspberry Pi
Smarte Projekte
Tönendes Bilderbuch, Lichtmalerei, Überwachungskamera
Gut verpackt
Löten ade
READY OR NOT
GOD OF WAR
PC Games
EXTENDED
DYING LIGHT 2
play5
HORIZON FORBIDDEN WEST
Mit DVD
LINUX
DELUG-DVD
Alpine 3.15.0
Tux-Tage 2021
Green

Wir lieben es.

Wir leben es.

- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
marquard group

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

DAS TEAM

KATHARINA PACHE (Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Pokémon-Legenden: Arceus, The Artful Escape und anderen kleinen Indie-Kram

Sah zuletzt: Hippi Nico von der Kripo – gibt es auf Netflix und ist grandioses Kino! Die Latzhosen des italienischen Helden Nico versprühen Super-Mario-Flair.

Hört gerade: den neuen Track von All Them Witches und meine Neuentdeckung Himmellegene. Beides schön.

Und sonst: Ich bin für mehr Pferde-Content auf Netflix.

LUKAS SCHMID (Redaktionsleiter Online)

Spielt gerade: Puzzling Places, Alan Wake

Sieht gerade: Only Murders in the Building, The Book of Boba Fett Episode 6

Liest gerade: Free Solo

Und sonst: Ich habe es gewagt, ich plane kleine Urlaube in absehbarer Zukunft, Mitte März einen Wellness-Aufenthalt und Anfang April ein Konzert in Berlin. Kann beides noch abgesagt werden? Möglich, aber ich bin jetzt erstmal optimistisch. Kann man eventuell sogar einen Sommerurlaub ins Auge fassen? Ich bange und hoffe!

JOHANNES GEHRLING (Social-Media-Redakteur)

Spielt gerade: Fortnite, Mario Kart 8 Deluxe, Wordle und mit der neuen Soundbar

Sieht gerade: Snowpiercer, GNTM

Hört gerade: hauptsächlich Podcasts

Und sonst: Ich habe mir endlich eine ordentliche Soundbar für meinen Fernseher gegönnt und eben jenen mit Hilfe meines lieben Nachbarn Walter an die Wand gehängt. Viel Geld und ein Nachmittag Arbeit, das war es mehr als wert! Als nächstes wird eine Xbox Series X die Switch und den Apple TV 4K ergänzen.

FELIX SCHÜTZ (Redakteur)

Spielt gerade: Dying Light 2, Vampire Survivors, Supraland Six Inches Under, Castlevania: Symphony of the Night

Sieht gerade: zum ersten Mal alle Staffeln Seinfeld (grandios). Außerdem The Book of Boba Fett und Eternals.

Liest gerade: Buffy Season 8, Das Handwerk des Teufels (Donald Ray Pollock) und nochmal alle Asterix-Bände mit den Kids

Und sonst: Lässt schöne Kindheitserinnerungen aufleben, mit der Neuauflage von HeroQuest (ja, das Brettspiel).

STEFAN WILHELM (Volontär)

Spielt gerade: Destiny 2, hoffentlich bald Elden Ring, Link's Awakening (Remake)

Sieht gerade: After Life, The Office (US)

Hört gerade: Das Lumpenpack – emotions, Trevor Sensor – On Account ... 1&2

Und sonst: Ich verzehre gerade mit letzter Kraft einen Schokoriegel, um nicht vorzeitig mit dem Kopf auf die Tastatur zu knallen (und einfach liegenzubleiben). Immerhin, meine Texte wären dann sehr lang. Mein Fortbestand im Verlag dafür wohl eher kurz. Schade Schokolade.

JONAS HÖGER (Freier Redakteur)

Spielt gerade: Danganronpa V3

Sieht gerade: Seit Mitte Januar in einem Binge-Marathon von The Office (US)

Liest gerade: Lebensgeister von Banana Yoshimoto

Und sonst: Ich bin momentan auf einem Retro-Trip und habe angefangen, alte DS-Titel zu ersteigern. Neben den ersten Professor Layton-Spielen hat es auch Pokémon Weiß zu mir nach Hause geschafft, als nächstes steht dann The Legend of Zelda: Spirit Tracks auf dem Einkaufszettel.

CHRISTIAN DÖRRE (Redakteur)

Spielt gerade: Horizon: Forbidden West

Sieht gerade: Trash-TV

Liest gerade: Die Chroniken des Aufziehvogels von Haruki Murakami

Hört gerade: Circle Jerks – Group Sex

Und sonst: Schön mit Freunden und (für mich eigentlich ungewöhnlich) viel Alkohol sowie (für mich nicht ungewöhnlich) vielen Fressalien in meinen Geburtstag reingefeiert und anschließend den schlechtesten Royal Rumble seit 95 live geschaut. Dank Alk war's trotzdem witzig.

ANTONIA DRESSLER (Community Managerin)

Spielt gerade: No One Lives Forever und es ist bedeutend schwieriger, als ich es in Erinnerung hatte. Aber vielleicht sind Spiele heutzutage auch nur zu einfach.

Sieht gerade: Filme mit starker weiblicher Hauptrolle

Lernt gerade: Italienisch, falls ich irgendwann mal wohin ziehen will, wo es wärmer ist.

Und sonst: erwehre ich mich noch dem Hype rund um Deep Rock Galactic, aber die Einschläge kommen näher.

Das N-ZONE-Team. Auf diesen Seiten plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

MARIA BEYER-FISTRICH (Brand / Editorial Director)

Spielt gerade: Horizon: Forbidden West, Skyrim AE

Sieht gerade: hoffentlich schon The Gilded Age!

Liest gerade: Paul McCartney: The Lyrics

Und sonst: Ich bin ebenso mutig wie Lukas und befasse mich bereits verstärkt mit Urlaubsgedanken. Wohin es gehen soll, weiß ich noch nicht. Irgendwo in die Wärme. Und ich habe Tickets für ein Konzert gekauft! Ob das stattfindet, steht aber ebenfalls noch in den Sternen …

SASCHA LOHMÜLLER (Redaktionsleiter)

Spielt gerade: WoW, Horizon 1+2, Minecraft

Sieht gerade: The Office

Hört gerade: King Buffalo – Acheron

Und sonst: Ich muss mir gerade mühsam den im gar nicht so langen Urlaub antrainierten Bis-in-die-Puppen-zocken-Modus wieder abgewöhnen. Schlaf wird nämlich gar nicht mal so überbewertet. Aber gut, solange ich genug Kaffee habe, komme ich auch durch diese Übergangsphase. By the way: Endlich mal vernünftig in Minecraft eingestiegen. Taugt schon.

VIKTOR EIPPERT (Projektmanager)

Spielt gerade: Hollow Knight, Cuphead

Sieht gerade: The Book of Boba Fett

Und sonst: Puh: Microsoft kauft also Activision Blizzard. Das wird die Gaming-Landschaft nachhaltig verändern. Was heißt das für Nintendo-Spieler? Keine Blizzard-Spiele für Nintendo-Konsolen mehr? Keine Rückkehr von Call of Duty auf Big Ns Hardware? Und was sind Nintendos Langzeitpläne in puncto Expansion? Wie gern würde ich wissen, was dort in Meetingräumen besprochen wird.

BENJAMIN KEGEL (Freier Mitarbeiter)

Spielt gerade: Ring Fit Adventure (hilft echt beim Abnehmen!)

Sieht gerade: Viktors Stream auf Twitch (VikSpielt), wo er sehr unterhaltsam in Cuphead versagt. Ein großer Spaß!

Und sonst: Ich bin immer noch fleißig mit dem Autoausbau beschäftigt, dieses Jahr kommt die Elektronik rein. Das feiere ich mit meinem Plüsch-Smaug, den Ex-N-ZONE-Redakteurin Laureen für mich gehäkelt hat. Plüsch-Smaug hat jetzt einen Drachenhort auf meinem Armaturenbrett.

SANDRA WENDORF (Layouterin)

Sieht gerade: Oasis: Supersonic – grandios

Liest gerade: T.C. Boyle "Das Licht"

Hört gerade: Wanda

Und sonst: Da ich ja momentan fast aufs Wasser gucken kann, bin ich froh, dass Sturmtief Nadia endlich abgezogen ist – leider nicht ohne eine Schneise der Verwüstung zu hinterlassen. Von herumfliegenden Ästen wurde ich aber verschont. Da hat Nadia auch ihren Stolz, und ich freue mich als bekennender Marvel-Fan umso mehr auf einen gepflegten Couch-Tag mit Disney+ & Co.

MATTHIAS SCHÖFFEL (Layouter)

Liest gerade: Gay Talese – High Notes

Sieht gerade: Das Begräbnis

Hört gerade: Paul Gilbert – Werewolves Of Portland, Elvis Costello & the Imposter – The Boy Named If, XTC – English Settlement, Don Cherry – Where Is Brooklyn?

Und sonst: Ich gehe weiterhin spazieren, oft und gerne, aber alleine, ohne dabei rumzubrüllen. Ich mach doch jetzt nicht plötzlich einen Bummel oder eine Promenade, nur weil gewisse Kreise das schöne Wort „Spaziergang“ missbrauchen.

REBECCA HERMANN (Praktikantin)

Spielt gerade: League of Legends, Dead Cells, Horizon: Zero Dawn

Hört gerade: Eskimo Callboy (die müssen wirklich zum ESC) und Shinedown

Sieht gerade: You (Danke Benjamin -->)

Und sonst: Ich freue mich auf einige Neuerscheinungen dieses Jahr, vor allem auf Stray. Sonst führe ich eigentlich alles ganz normal weiter. Kuschle mit meinem Kater, schaue Serien und prokrastiniere in der Hochschule, wo ich, nachdem mein Praxissemester vorbei ist, wieder bin.

BENJAMIN LACHMANN (Praktikant)

Spielt gerade: Horizon: Zero Dawn, The Binding of Isaac: Repentance, Pokémon Strahlender Diamant (mehr oder weniger)

Sieht gerade: Attack on Titan Season 4 Part 2, You – Du wirst mich lieben, Violet Evergarden, The Witcher Season 2

Hört gerade: Glaive – old dog, new tricks und OG Keemo – Mann Beisst Hund

Und sonst: Nicht wirklich viel, da ich circa 95% meiner Gehirnleistung nutzen muss, um überhaupt der aktuellen Staffel von Attack on Titan folgen zu können.

Pokémon-Legenden: Arceus verspricht große, offene Gebiete, eine lebendige Flora und Fauna und jede Menge Sammelspaß. Mit dem neuen Teil entfernt sich Game Freak endlich von der altbekannten Pokémon-Formel und schlägt neue Wege ein. Ob der neue Gameplay-Loop zündet oder katastrophal in Flammen aufgeht, klärt unser Test.

Alle Experimente in Ehren, aber von der geliebten Starterwahl können auch wir uns nicht trennen. Dieses Mal sind die Pokémon allerdings bereits bekannt.

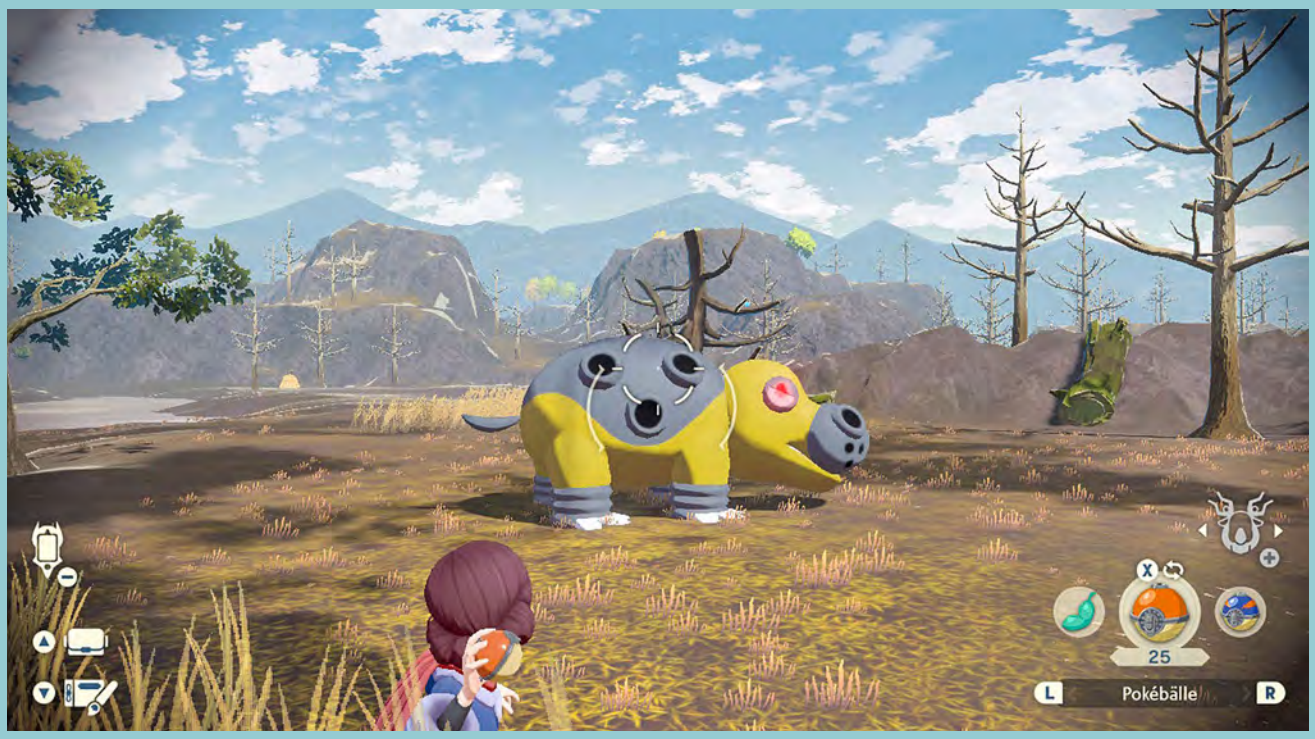
Viele NPCs in Jubeldorf haben kleinere Aufträge für euch, die ihr spielend leicht nebenbei erledigen könnt. Oft winkt eine Belohnung in Form von Gegenständen.

Sieht man einmal von den nostalgiegeprägten Wünschen der Fans für die bisher erschienenen Neuauflagen ab, dürfte Pokémon-Legenden: Arceus wohl der Titel sein, der in der Geschichte von Pokémon die größten Erwartungen schürte. Endlich eine offene Welt, endlich weg von der zwar geliebten, aber mittlerweile doch etwas altbackenen Pokémon-Formel. Und Game Freaks Wagnis hat sich ausgezahlt, denn Legenden: Arceus kann sich sehen lassen – wenn auch nicht in jeder Hinsicht. Trailer und Marketing deuteten bereits an, worauf Fans seit Langem hofften: Pokémon-Legenden: Arceus stellt die bisherige Formel der Reihe gehörig auf den Kopf. Ihr zieht nicht mehr von Stadt zu Stadt, sammelt Arenaorden und fordert den Champion heraus, um der beste Trainer der Region zu werden. Stattdessen erkundet ihr die Weiten von Hisui und widmet euch ganz und gar der Erforschung der dort lebenden Pokémon. Euer Hauptziel dieses Mal: die Vervollständigung des allerersten Pokédex! Ganz mag man sich aber nicht von liebgewonnenen Traditionen lösen und so werdet ihr zu Beginn eures Abenteuers von Professor Laven vor die Starter-Wahl gestellt, bei der ihr euch eines von drei Pokémon aussuchen müsst. Wie immer steht dabei jeweils eines vom Typ Pflanze, Feuer und Wasser zur Verfügung. Statt drei neuen Taschenmonstern warten dieses Mal allerdings bereits bekannte Pokémon aus alten Generationen auf euch: Feurigel aus Gold, Silber und Kristall, Ottaro aus Schwarz und Weiß sowie Bauz aus Sonne und Mond.

Das Missionslager Jubeldorf

Habt ihr die schwierige Entscheidung hinter euch gebracht, dürft ihr erst einmal Jubeldorf erkunden. Dabei handelt es sich nicht nur um die einzige Bastion der Menschheit in der sonst vollkommen von Natur dominierten Hisui-Region, sondern auch um das Basislager, in dem ihr auf eurem Abenteuer euer Vorgehen plant und euch auf Missionen vorbereitet.

Jubeldorf ist nicht nur ein beschauliches Örtchen zum Verschnaufen, hier kauft ihr ein und geht zum Schneider.



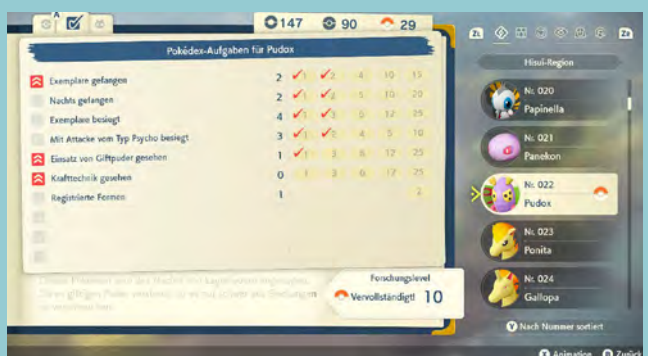
Happy Hippo: Fangt jedes Pokémon, dass euch vor die Finger kommt, auch in mehrfacher Ausführung. Beides hilft bei der Vervollständigung des Pokédex.

Denn Pokémon-Legenden: Arceus verwendet ein Missionssystem, das dem von Monster Hunter World nicht unähnlich ist: Statt aus Jubeldorf heraus in die Wildnis zu marschieren, wählt ihr beim Torwächter ein Gebiet der Hisui-Region, in das ihr dann über einen Ladebildschirm reist.

Hauptmissionen bringen euch in der Geschichte voran, während Nebenmissionen optional sind, euch aber mit Gegenständen und anderen Boni belohnen. Die meisten davon sind jedoch typische Fetch-Quests: Ihr müsst Pokédex-Einträge vervollständigen, bestimmte Pokémon fangen oder Gegenstände sammeln. Einen Unterschied zu Monster Hunter gibt es allerdings: Habt ihr eine Mission erledigt, werdet ihr nicht automatisch zurück nach Jubeldorf gebracht, sondern könnt ungezwungen weiter die Wildnis erkunden. Damit euch dabei nicht die Puste ausgeht, findet ihr in jedem Gebiet eine oder mehrere Basen, bei denen ihr eure Pokémon verwalten, euch ausruhen sowie Items kaufen könnt. Hier verweilt auch Professor Laven, der begierig darauf wartet, von eurem Pokédex-Fortschritt zu erfahren und euch angemessen für die Ergebnisse zu entlohnen.

Damit ihr für die unbarmherzige Flora und Fauna von Hisui bestens ausgerüstet seid, lohnt ein Blick auf die verschiedenen Einrichtungen von Jubeldorf. Dort findet ihr nicht nur den Hauptsitz der Galaktik-Expedition, sondern auch den Gemischtwaren- und den Handwerksladen, wo ihr viele hilfreiche Gegenstände erwerben könnt.

Um die Missionen so stylisch wie möglich zu bestreiten, solltet ihr außerdem dem Friseursalon und der Schneiderei einen Besuch abstatten. Dort könnt ihr eure Kleidung, Haarfarbe und Frisur gegen eine geringe Gebühr frei nach euren Wünschen anpassen. Neben dem Acker und der Pokémon-Weide erwartet euch in Jubeldorf obendrein die Tauschbörse, bei der ihr mit anderen Spielern eure gefangenen Taschenmonster tauschen könnt. Zu guter Letzt gibt es dann noch



Um den Pokédex zu füllen, reicht es nicht, Pokémon zu fangen. Die Vervollständigung benötigt zehn Punkte, welche Aufgaben ihr erledigt, ist euch überlassen.

Die meisten Taschenmonster können zwar durch Ballwerfen gefangen werden, für einige müsst ihr dann aber doch einen klassischen Kampf austragen.

Ihr könnt Pokébälle zwar nach wie vor kaufen, selbst welche herzustellen ist jedoch deutlich kostengünstiger und dank des Crafting-Systems das reinste Kinderspiel.

Nicht alle wilden Pokémon lassen sich ohne Gegenwehr einfangen. Besonders die Elite-Taschenmonster attackieren euch bei Sichtkontakt erbarmungslos.

den Übungsplatz, auf dem ihr im Austausch gegen eine Handvoll Pokédollar jedem eurer Pokémon neue Attacken beibringen könnt. Sehr praktisch, um früh die Movesets eurer Teammitglieder zu erweitern, bei denen ihr in Legenden: Arceus nun zudem jederzeit zwischen allen verfügbaren Attacken eines Pokémon hin- und herwechseln könnt.

Gotta Catch 'Em All!

Wenn ihr mit eurer Besichtigung von Jubeldorf fertig seid, geht es natürlich hinaus in die weite Welt von Legenden: Arceus. Nach dem gewohnt Tutorial-lastigen Anfang könnt ihr das erste große Gebiet namens Obsidian-Grasland bereits unbeschwert erkunden. Weitere Biome schaltet ihr dann im Verlauf der Geschichte frei, wobei sich die allesamt angenehm unterschiedlich anfühlen: Neben grünen Feldern und Hügeln warten auch Sumpflandschaften, Küstenstreifen und Eiswüsten in der Hisui-Region auf euch. Hier in der Wildnis verbringt ihr die meiste Zeit eures Abenteuers, erkundet jede noch so versteckte Ecke und fangt Pokémon, was das Zeug hält, schließlich füllt sich der Pokédex nicht von selbst. Im Gegensatz zu den alten Spielen müsst ihr für einen erfolgreichen Fang aber keinen Kampf mehr auslösen, sondern könnt beim Laufen durch die Welt alles, was nicht bei drei auf dem Baum ist, mit einem Pokéball bewerfen. Um den Pokédex-Eintrag eines einzelnen Taschenmonsters zu vervollständigen, reicht es jedoch nicht mehr, nur ein Exemplar davon zu fangen. Stattdessen müsst ihr verschiedene Aufgaben erfüllen, beispielsweise bestimmte Attacken beobachten oder eine gewisse Anzahl Monsterchen besiegen.

Die wichtigste Zutat für einen erfolgreichen Fang abseits von Geduld ist dabei natürlich der Pokéball, bei dem es sich in Legenden: Arceus noch um eine wundersame Neuerfindung handelt. Das bedeutet auch, dass ihr eure Fangutensilien selbst herstellen müsst und hier kommt das Crafting-System zum Einsatz.

Überall in der Welt von Legenden: Arceus gibt es Ressourcen zu finden, aus denen sich mal mehr, mal weniger praktische Gegenstände herstellen lassen. Einige davon könnt ihr beim bloßen Herumlaufen einsammeln, für andere müsst ihr eure Team-Pokébälle gegen einen Baum oder einen Kristall werfen, damit euer Pokémon die Materialien herausschüttelt.

Was schnell in repetitiver Langeweile hätte enden können, landet dank cleverem Multitasking irgendwo zwischen beruhigend und Effizienz-bestrebt. Ihr könnt nämlich mehrere eurer Teammitglieder gleichzeitig nutzen, um Ressourcen einzusammeln und währenddessen sogar noch Pokémon fangen. Wackelt gerade ein Taschenmonster im Ball, müsst ihr nicht auf das Ergebnis warten, sondern könnt nebenbei schon den nächsten auf ein weiteres Pokémon werfen oder eine Stange Fitlauch einsammeln. All das sorgt für einen sehr geschmeidigen und reibungslosen Gameplay-Flow, bei dem sich

Die Transport-Pokémon sind ein majestätischer Anblick! Als erstes bekommt ihr es mit dem Hirsch-Pokémon Damythir zu tun.

Ihr könnt jedes eurer Teammitglieder aus dem Ball holen und mit ihnen interagieren. Eine Kleinigkeit, die jedoch die Welt von Legenden: Arceus lebendiger macht.

Ressourcensammeln und Fangaktionen nicht im Weg stehen, sondern miteinander harmonieren und ergänzen. Das Grundkonzept von Legenden-Arceus geht also rundum auf.

Die Hisui-Region: zwischen lebhaft …

Dabei hilft auch, dass die Auswahl und Anzahl der wilden Pokémon angenehm abwechslungsreich ist und natürlich wirkt. Der einzige Wermutstropfen: Es gibt fast keine neue Pokémon oder Formen, bis auf wenige Ausnahmen handelt es sich ausschließlich um bekannte Taschenmonster. Die in der Wildnis herumstreunenden Pokémon legen außerdem unterschiedliche Verhaltensmuster an den Tag, die es aus der Ferne zu studieren gilt. Während ein Bidiza faul am Boden liegt, euch ignoriert und so ein leichtes Ziel abgibt, sind andere Taschenmonster schreckhaft oder aggressiv. Im hohen Gras heranschleichen und beobachten ist also eine wichtige Strategie. Bei der Fülle an Verhaltensmustern ist allerdings noch Luft nach oben: Wie wäre es mit Pokémon, die miteinander spielen, herumliegende Beeren fressen oder Revierkämpfe austragen, wie bei Monster Hunter?

Habt ihr mal weder Zeit noch Lust, euch im hohen Gras zu verstecken, sondern wollt in Windeseile an euer Ziel kommen, könnt ihr zur Elysien-Flöte greifen und eines der Transport-Pokémon rufen. Während ihr mit Damythir über Stock und Stein galoppiert, macht ihr mit Salmagnis die Meere und mit Hisui-Washakwil die Lüfte unsicher. Der Wechsel zwischen den Transport-Pokémon geht dabei nahtlos und ohne Knopfdruck vonstatten: Springt ihr vom Land ins Wasser, sitzt ihr also automatisch auf Salmagnis und könnt direkt losschwimmen. Kombiniert mit der freien Kamerakontrolle (die es in der Pokémon-Reihe bisher sonst nur in der Naturzone von Schwert und Schild gab), fühlt sich das Bewegen durch die Welt von Legenden: Arceus denkbar rund an.

… und kahl

Leider kann man das von der Spielwelt selbst jedoch nicht behaupten. Trotz verschiedener Wetterlagen, einem Tag- und Nachtzyklus und einer Fülle an Pokémon und Ressourcenstationen wie Bäumen und Felsen, mutet die Hisui-Region mitunter kahl und nüchtern an. Das ist hauptsächlich ein technisches Problem. Bäume, Felsen und Pokémon sind nämlich immer nur in einem festgesetzten Radius um euch präsent. Alles, was weiter entfernt ist, muss erst geladen werden, wenn ihr euch nähert. Der Hintergrund besteht deshalb meistens nur aus einer bergigen Landschaft und wirkt leer und künstlich – das macht

Da die Kämpfe nun direkt in der Welt stattfinden, kann es zu mitunter lustigen Situationen kommen. Wie auch bei diesem Kampf auf hoher See.

Obwohl die Kämpfe weiterhin rundenbasiert ablaufen, wird abwechselndes Angreifen von der Zugreihenfolge sabotiert. Das macht die Keilereien unausgeglichen.

Der Kraft- und der Tempostil sind mäßig erfolgreiche Neuerungen. Häufig liegt ein Pokémon auf der Matte, ohne dass es überhaupt zum Angriff ansetzen konnte.

Bei den Bosskämpfen gegen die wildgewordenen Könige müsst ihr nicht nur Angriffen ausweichen, sondern Gegner auch mit Ruhegaben besänftigen.

sich ganz besonders beim Fliegen bemerkbar.

Mit der atmosphärischen und geradezu atmenden Welt von Xenoblade Chronicles 2 oder The Legend of Zelda: Breath of the Wild kann Legenden: Arceus daher nicht mithalten. Schuld daran ist auch die ungemein hässliche Grafik, doch dazu später mehr.

Überraschende Gefechtsänderungen

Obwohl ihr in Legenden: Arceus weiterhin rundenbasierte Kämpfe bestreitet, hat man das Kampfsystem überraschend ausgiebig umgekrempelt. Wie schon in Let's Go Evoli und Pikachu wurden sämtliche Fähigkeiten und Trage-Items entfernt, Beeren funktionieren also genau wie Tränke. Attacken, die eure Werte erhöhen, verstärken nun nicht mehr einen einzelnen Wert, sondern entweder die gesamte Offensive oder Defensive, halten dafür aber auch nur einige Runden. Auch bei den Statusveränderungen hat sich einiges getan: Pokémon können nicht mehr eingefroren werden, sondern leiden nun unter Frostbrand und bekommen so kontinuierlichen Schaden, während ihr Spezialangriff gesenkt wird. Schlaf setzt euer Taschenmonster jetzt zwar nicht mehr vollständig außer Gefecht, lässt es aber gelegentlich aussetzen und mehr Schaden von gegnerischen Angriffen erleiden. Außerdem kann eine bestehende Statusveränderung jetzt mit einer neuen überschrieben werden.

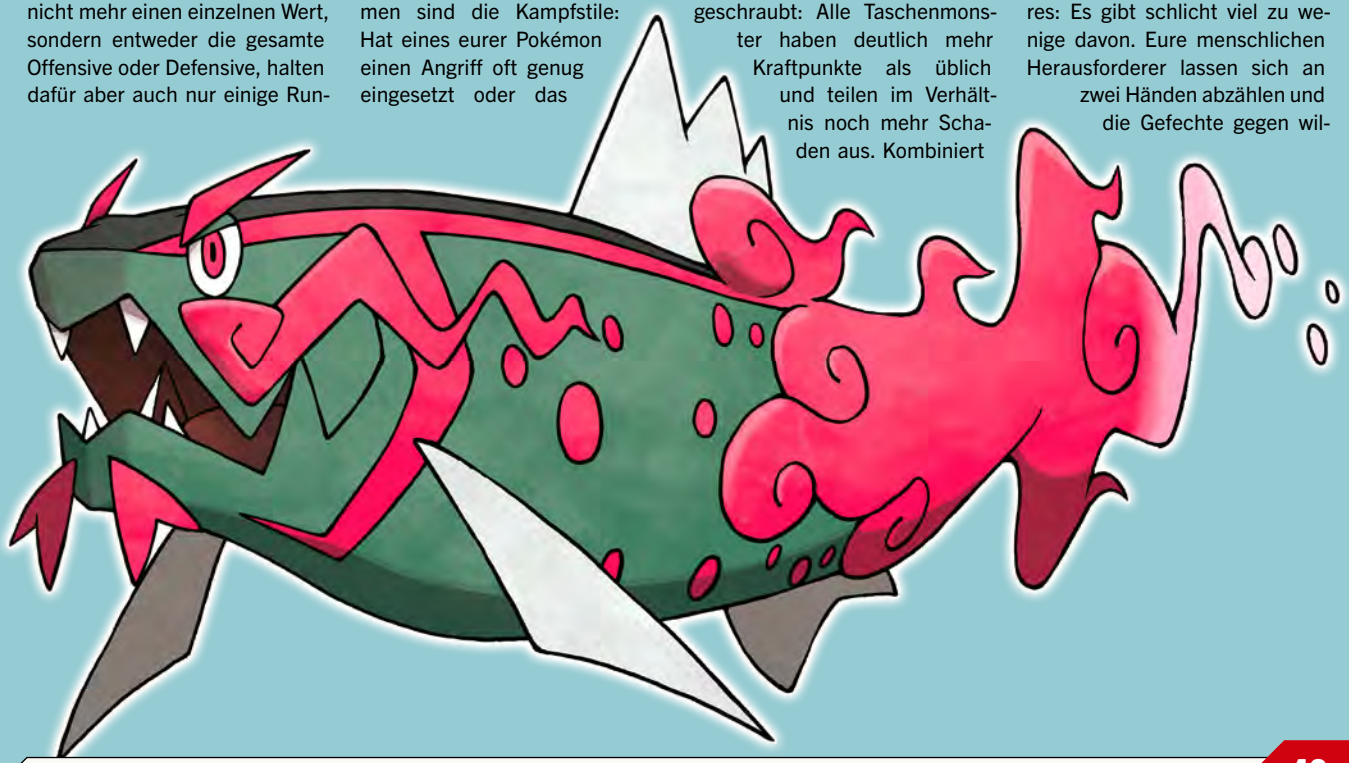
Besonders ungewohnt wird für Fans der Reihe aber wohl die gewaltige Anzahl an veränderten Attacken sein: Genauigkeit, Stärke und sogar die Effekte vieler Angriffe wurden angepasst oder komplett über den Haufen geworfen. Neu hinzugekommen sind die Kampfstile: Hat eines eurer Pokémon einen Angriff oft genug eingesetzt oder das entsprechende Level erreicht, meistert es bestimmte Attacken. Diese können dann im Kraft- und Tempostil ausgeführt werden und erhöhen wahlweise die Kraft des Angriffs oder eure Position in der Zugreihenfolge, kosten im Gegenzug aber mehr Angriffspunkte.

Der Krampf mit dem Kampf

Das rundenbasierte Kampfsystem wurde durch eine Zugreihenfolge ergänzt, die euch Auskunft darüber gibt, wer als Nächstes dran ist und die durch verschiedene Angriffe, den Tempostil und den Initiativwert der kämpfenden Pokémon bestimmt wird. Die Zugreihenfolge ist exemplarisch dafür, warum viele der Änderungen ein ziemlicher Schuss in den Ofen sind.

Game Freak hat gehörig an den Grundwerten der Pokémon geschraubt: Alle Taschenmonster haben deutlich mehr Kraftpunkte als üblich und teilen im Verhältnis noch mehr Schaden aus. Kombiniert mit der unbalancierten Zugreihenfolge können Pokémon so bis zu dreimal hintereinander angreifen und den Gegner auf die Bretter schicken, bevor der überhaupt reagieren konnte.

Ohnehin ist der Schwierigkeitsgrad von Legenden: Arceus ein ziemliches Chaos: Größtenteils ist das Spiel nicht besonders herausfordernd, jedoch schicken fast alle Trainer mehrere Pokémon gleichzeitig gegen euch in den Kampf, auch wenn das zweite Taschenmonster jeweils ein deutlich niedrigeres Level besitzt. Hier greift die undurchdachte Zugreihenfolge besonders und wenn ihr dadurch ein Pokémon ohne Gegenwehr verliert, hat das weder etwas mit Schwierigkeit noch mit Strategie zu tun. Eines der Hauptprobleme der Kämpfe in Legenden: Arceus ist aber ohnehin ein ganz anderes: Es gibt schlicht viel zu wenige davon. Eure menschlichen Herausforderer lassen sich an zwei Händen abzählen und die Gefechte gegen wil-



Die Weiten der Hisui-Region sind abwechslungsreich vertont: Mal seid ihr mit Windesrauschen und Pokémon-Rufen alleine, mal begleitet euch eine einprägsame Melodie.

de Pokémon sind zu eindimensional, um auf Dauer interessant zu bleiben. Hier merkt man deutlich, dass sich Legenden: Arceus auf das Fangen und Sammeln der Taschenmonster konzentriert, wodurch der strategische Aspekt sang- und klanglos untergeht.

Ausweich-Action und hübsche Animationen

Trotzdem hat das Spiel hinsichtlich actionreicher Gefechte auch zwei Qualitäten zu bieten: Zum einen wurde ein Großteil der Angriffsanimationen aufpoliert, wodurch die Kämpfe nun optisch einiges hermachen können, abhängig von den eingesetzten Attacken. Zum anderen hat man sich mit den Königen und Königinnen eine neue Gegnerform einfallen lassen, bei der euer Geschick als Trainer mehr denn je gefordert wird.

Hierbei handelt es sich nicht um traditionelle Pokémonkämpfe, stattdessen steigt ihr selbst in den Ring. Die durch einen mysteriösen Lichtblitz in Rage geratenen Riesenmonster müssen mit Ruhegaben beworfen und besänftigt werden, während ihr ihren wilden Angriffen ausweicht und um euer Leben lauft. Hier serviert euch Game Freak klassische Bosskämpfe, bei denen ihr die Angriffe des Gegners studieren und mit der Ausweichrolle zum rechten Zeitpunkt zur Seite hechten müsst. Werdet ihr zu häufig getroffen, ist Schicht im Schacht und ihr müsst den Kampf von vorne beginnen.

Japanisch angehauchte Soundkulisse

Die Pokémon-Reihe ist nicht erst seit gestern für ihren bombastischen Soundtrack bekannt: Stets geben sich einprägsame Elektronik-Beats und orchestrale Ohrwürmer die Hand und formen so ein unvergessliches Musikerlebnis. Legenden: Arceus bildet glücklicherweise keine Ausnahme, obwohl man sich in mancher Hinsicht von der klassischen musikalischen Untermalung entfernt hat.

Hätte man die offenen Gebiete der Hisui-Region jeweils mit einer eigenen, pompösen Melodie versehen, die euch auf Schritt und Tritt verfolgt, würden wohl viele Spieler schnellstens die Stummschalttaste ihrer Fernbedienung betätigen.

Stattdessen schafft man ein auditives Gleichgewicht: Mal sind die einzigen Laute in der Wildnis das Rauschen des Windes und die Rufe der umherstreunenden Pokémon, mal bekommt ihr zurückhaltende Klavier- und Streichertöne geboten, wie es Open-World-Fans aus The Legend of Zelda: Breath of the Wild kennen.

Trotzdem erklingt ab und an die Gebiets-gebundene Melodie und wechselt sich ab mit dem argwöhnischen Musikmotiv, das signalisiert, dass euch ein wildes Pokémon entdeckt hat. Die neuen Stücke werden durch Neuinterpretationen der Songs aus der 4. Generation ergänzt, die gerade Spielern der zuletzt erschienenen Neuauflagen Strahlender Diamant und Leuchtende Perle bekannt vorkommen dürften.

Dabei machen viele der Songs mal mehr, mal weniger Gebrauch von Instrumenten, die eng mit der Musiklandschaft Japans verknüpft sind und erwecken das asiatisch angehauchte Thema des Spiels so auch musikalisch zum Leben. Besonders präsent sind die prägnanten Taiko-Trommeln, aber auch die aus dem Kabuki-Theater bekannten Gegenschlagblöcke namens Hyōshigi und Bambusflöten finden ihren Weg in Songs und Sounddesign. Letzteres ist ohnehin herausragend: Egal ob ihr euch durch das Menü klickt oder Ressourcen sammelt, alle Töne passen wunderbar zum Stil des Spiels.

Groteskes Grafikgrauen

Abseits des unausgegorenen und unterrepräsentierten Kampfsystems ist die größte Schwäche von Legenden: Arceus ganz klar die absolut unterirdische Qualität der Grafik. Während man sich bei den ersten Trailern vielleicht noch damit getröstet hat, dass es sich nicht um finale Spielszenen handeln könnte, dürften spätestens die letzten Trailer bei einem großen Teil der Fans für Grafik-Skepsis gesorgt haben. Noch in meiner Vorschau vor zwei Wochen verwies ich darauf, dass das uns gezeigte Gameplay nicht der finalen Version entsprechen solle.

Leider entsprachen die Aufnahmen haargenau dem Endprodukt: Gemessen daran, dass wir uns im Jahr 2022 befinden und was die Nintendo Switch trotz Hardware-Limitationen bei anderen Titeln leisten kann, ist Legenden: Arceus grafisch eine Frechheit. Gras-, Boden- und Felstexturen sind unscharf und matschig, das Wasser eine blaue Fläche mit weißen

Auch auf dem Boden ist Legenden: Arceus kein hübsches Spiel. Wenn ihr auf Gipfeln steht oder euch in die Luft schwingt, wirkt die Welt noch detailarmer als sonst.

Besonders in der Weitsicht mutet die Spielwelt kahl, leer und unbelebt an. Vieles wird erst geladen, wenn ihr euch nähert, was der Immersion schadet.

Streifen. Besonders von hohen Punkten aus oder in der Luft wirkt die Welt von Legenden: Arceus wie die eines N64-Titels. Immerhin: Der Sternenhimmel bei Nacht ist ein wunderschöner Anblick.

Hinzu kommen ständige Pop-Ins von Texturen und Gegenständen beim Reiten, Rennen, Fliegen durch die Welt: Wie bereits erwähnt, muss das Spiel alles, was sich nicht in eurem unmittelbaren Radius befindet, erst nachladen, sobald ihr euch nähert. Das ist nicht nur ziemlich anstrengend, sondern lässt die Welt hässlich und kahl wirken. Davon abgesehen liefert Legenden: Arceus größtenteils eine flüssige Performance, einige Schatten und Pokémon in der Ferne bewegen sich allerdings mitunter im einstelligen FPS-Bereich.

Endlich ein Schritt in die richtige Richtung

Mit Pokémon-Legenden: Arceus scheint Game Freak nun endlich die Kurve gekriegt zu haben. Die Entscheidung, sich nach langer Zeit von der charmanten, aber mittlerweile bedauerlicherweise abgestandenen Pokémon-Formel zu lösen, sorgt für frischen Wind im Franchise und legt den Grundpfeiler für kommende Spiele. Denn der Kern von Legenden: Arceus ist ein gelungener und spaßiger Gameplay-Loop, bei dem das reibungslose Fangen von Pokémon und Sammeln von Ressourcen für ein angenehmes Spielgefühl sorgt.

Auch das Erkunden der Wildnis und das Beobachten der wilden Taschenmonster kommt dem Wunsch von Pokémon-Fans nach einer lebhaften, einladenden und reich bevölkerten Welt zumindest etwas näher als bisherige Titel. Leider hat unter der Fokusverlagerung auf den Sammelaspekt das Kampfsystem deutlich Federn gelassen. Durch gestrichene Features und hinzugekommenen Neuerungen wie den Kampfstilen leidet die Balance.

Abseits davon ist nur noch die grausige Grafik zu bemängeln, bei der jegliche Skepsis im Vorfeld bedauerlicherweise berechtigt gewesen ist. Wer in Sachen Optik aber nicht zu genau hinschaut und wem bei Pokémon das Fangen ohnehin immer wichtiger als das Kämpfen war, der wird mit Pokémon-Legenden: Arceus eine Menge Spaß haben. Das Spiel ist am 28. Januar exklusiv für die Nintendo Switch erscheint.

Jonas Höger

Vieles in Pokémon-Legenden: Arceus ist von japanischer Kultur inspiriert, wie beispielsweise die Häuser in Jubeldorf. Das Leitmotiv spiegelt sich auch in der Musik- und Instrumentenauswahl wider.

MEINUNG
Jonas Höger

Endlich traut sich Game Freak mal was!

Pokémon-Legenden: Arceus ist beileibe nicht perfekt: Die Grafik ist, bei aller Liebe, hoffnungslos veraltet, ja geradezu grauenerregend, es gibt viel zu wenig Kämpfe und nahezu keine neuen Pokémon. Doch das etablierte Gerüst des neuen Ablegers lässt mich dennoch hoffnungsvoll in die Zukunft blicken, denn der Gameplay-Loop und der gelungene Flow greifen wunderbar ineinander. Endlich kann ich Pokémon in freier Wildbahn studieren, mich von hinten anschleichen und sie in ihrer natürlichen Umgebung beobachten. Wenn man jetzt noch eine zeitgemäße Grafik liefert und es schafft, dass Fangen und Kämpfen wieder im Gleichgewicht sind, dann dürfte der nächste Titel wirklich gut werden. Wie wäre es als Nächstes mit einem Ausflug in die 5. Generation in Pokémon-Legenden: Kyurem?

Infos

Termin:	28. Januar 2022
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	The Pokémon Company
Entwickler:	Game Freak
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

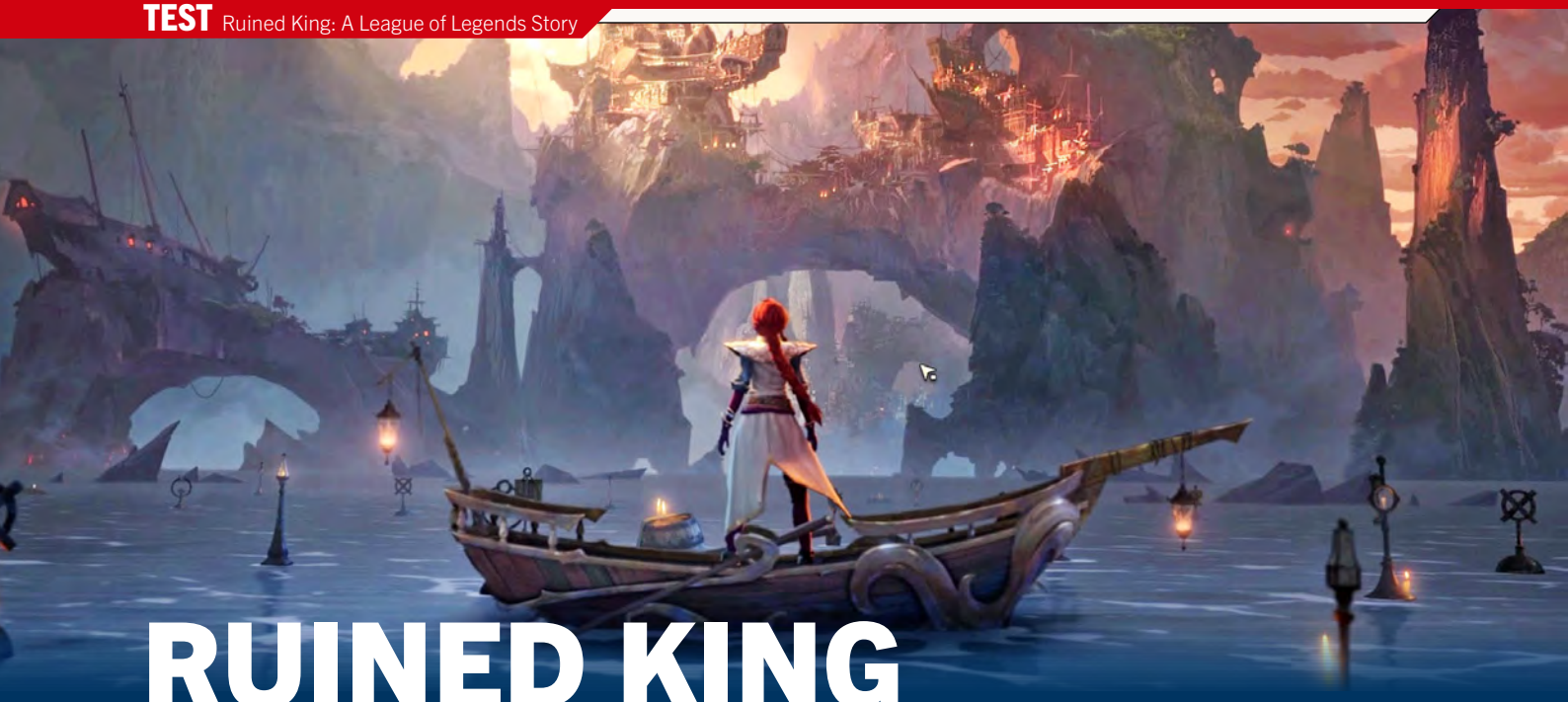
Pro & Contra

- ✚ Sehr angenehmes Spielgefühl dank Multitasking
- ✚ Gelungener Gameplay-Loop aus Pokémon fangen und Ressourcen sammeln
- ✚ Große, offene Gebiete laden zum Erkunden ein
- ✚ Hervorragendes Sound-Design
- ✚ Außergewöhnlicher und abwechslungsreicher Soundtrack
- ✚ Actionreiche Bosskämpfe
- ➖ Grauenhafte Grafik
- ➖ Kaum Trainerkämpfe, fehlende Balance
- ➖ Gestrichene Features rauben Strategie
- ➖ Fast keine neuen Pokémon und Formen

Wertung

7

Ein echter Sammelspaß, trotz grauenhafter Grafik und zu wenig Kämpfen



RUINED KING
A LEAGUE OF LEGENDS STORY

Mit Ruined King probiert man sich innerhalb des League-of-Legends-Universums erstmalig an einem Story-basiertem-Singleplayer-Titel. Ob dieses Experiment gelingt und was das rundenbasierte Kampfsystem draufhat, erfahrt ihr von uns im Test.

Ruined King: A League of Legends Story ist der erste Ausflug in die Welt von Runeterra mit größerem Fokus auf Story. Na ja, zumindest im Games-Bereich. Teamfight Tactics, Legends of Runeterra und League of Legends selbst sind alles Titel, die ihren Fokus eher auf Multiplayer-Partien setzen und deswegen nicht wirklich viel Geschichte beinhalten. Ansonsten konnte man die Welt bereits auf anderen Wegen kennenlernen. So gibt es etwa Kurzgeschichten, Comics, Musikvideos und Cinematics, welche alle auf der League-of-Legends-Homepage einsehbar sind. Auch die erfolgreiche Netflix-Serie Arcane liefert einen tieferen Einblick in die durch League of Legends eingeführte Welt.

Mit Ruined King geht jetzt aber zum ersten Mal ein vollständig auf Singleplayer konzentriertes Erlebnis mit Story-Fokus an den Start. Der Spieler soll nicht nur vom Gameplay, sondern auch von Charakteren, der Welt, in der diese leben und von der Handlung überzeugt werden.

Mit der Treppe nicht ins nächste Stockwerk, sondern nur in die Wand zu gelangen, kann leider schon das eine oder andere Mal vorkommen. (Bild aus PC-Fassung)

Wie, und vor allem ob das überhaupt funktioniert, erfahrt ihr jetzt von uns im Test.

Wer oder was ist überhaupt der Ruined King?

Bei Ruined King handelt es sich um ein klassisches rundenbasiertes Rollenspiel, welches von Airship Syndicate entwickelt wurde. Es ist also kein Wunder, dass es wirklich sehr stark an Battle Chasers: Nightwar erinnert, ein älterer Titel von Airship Syndicate. Veröffentlicht wird das Ganze von Riot Forge, eine neue Sparte von Riot Games, die sich komplett auf die Zusammenarbeit mit Drittanbieter-Studios fokussiert. Über Riot Forge sollen Spiele veröffentlicht werden, die das LoL-Universum erweitern. Ruined King stellt davon den ersten Titel dar. Der kurzweilige Rhythmus-Spaß Hextech Mayhem ist inzwischen aber auch schon erschienen – wir haben ihn in der letzten Ausgabe getestet.

Inhaltlich geht es bei Ruined King: A League of Legends Story, wie der Name schon vermuten lässt, um den Ruined King, also den als „Gestürzter König“ bezeichneten ehemaligen Herrscher Viego. Dieser ist vor langer Zeit durch den Verlust seiner Geliebten dem Wahnsinn verfallen und soll nun wiedererweckt werden, um Verwüstung über das Land zu bringen. Dem ganzen Plan stellen wir uns mit einer Gruppe von sechs ungleichen Champions entgegen. Bevor wir aber näher auf die Charaktere und deren Fähigkeiten eingehen, schauen wir uns doch erst einmal das allgemeine Kampfsystem an.

Wenn du es erst mal verstanden hast …

Das Kampfsystem ist rundenbasiert, das heißt, alle Recken greifen der Reihe nach an. Die Angriffsreihenfolge ist hierbei aber nicht fest vorgegeben, sondern orientiert sich am Hast-Wert eines jeden Charakters. Je höher der Hast-Wert, desto schneller kann man wieder angreifen. Bis jetzt noch nicht allzu außergewöhnlich. Interessant wird es, wenn man die ganzen anderen Faktoren mit einberechnet, welche die Zugreihenfolge zusätzlich beeinflussen.

So hat jeder Skill eine gewisse Geschwindigkeit, diese reicht von „sofort“ über „schnell“ bis hin zu „langsam“. Je stärker die Angriffe, desto langsamer sind sie meistens. Man muss gut überlegen, ob es sich lohnt, für eine stärkere Fähigkeit viel Zeit aufzuwenden und damit in der Zugreihenfolge weiter nach hinten zu rutschen. Visualisiert wird das durch eine Zeitleiste am unteren Bildschirmrand. Hierbei ist der Charakter am linken Ende immer an der Reihe und nach seiner Aktion rücken alle anderen ein Stück auf. Die Zeitleiste ist zusätzlich noch in drei Ebenen unterteilt, die als Lanes bezeichnet werden. Skills können beliebig auf eine der Lanes angewandt werden, was unter Umständen gewisse Vorteile bietet. Die mittlere Lane hat keine speziellen Besonderheiten. Die obere Lane, die auch als Tempo-Lane bezeichnet wird, verringert die Effektivität der von euch aktivierten Fähigkeit, macht sie dafür aber schneller. Sie rutscht dann also nach links. Die untere Lane bewirkt hingegen das genaue Gegenteil. Der Skill bekommt mehr Power, wird dafür aber langsamer und rutscht folgendermaßen nach rechts. Deshalb wird die untere auch als Schadens-Lane bezeichnet.

Skills mit der Geschwindigkeit „sofort“ funktionieren unabhängig von diesem System, da sie immer sofort eingesetzt und weder von den Vor-, noch den Nachteilen der Lanes beeinflusst werden. Wie und wann Skills von euch eingesetzt werden, ist also genauso wichtig wie die Wahl des Skills! Man kann viel Zeit damit verbringen, die verschieden schnellen Angriffe auf den unterschiedlichen Lanes auszuprobieren. Sobald man ein Gespür dafür hat, läuft das richtig gut.

Champions einer anderen Liga

Kommen wir jetzt aber mal zu der bereits erwähnten Truppe von Abenteurern. Die sechs mehr oder weniger heldenhaften Champions Miss Fortune, Illaoi, Braum, Pyke, Ahri und Yasuo stellen die spielbaren Charaktere dar. Und ja, hier ist es wichtig, diese alle namentlich zu erwähnen, da es sich ausschließlich um Charaktere handelt, die man aus den Riot-Titeln bereits kennt.

Die Umgebungen, in denen man unterwegs ist, sind mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet. (Bild aus der PC-Fassung)

Selbst der Gestürzte König Viego und einige der anderen Charaktere, die man während des Abenteuers trifft, sind vertraute Gesichter. Wir möchten hier aber nicht zu viel vorwegnehmen, denn Fans des Universums dürften sich über den ein oder anderen Auftritt freuen. Auch die sechs Hauptcharakteren wissen zu gefallen: Die komplett unterschiedlichen Figuren und deren Eigenschaften und Überzeugungen treffen im Laufe des Spiels immer und immer wieder aufeinander, das sorgt für sehr interessante Dynamiken in der Gruppe. Die einzelnen Hintergrundgeschichten der Champions kennenzulernen und die Abenteurer miteinander interagieren zu sehen, macht einfach Spaß.

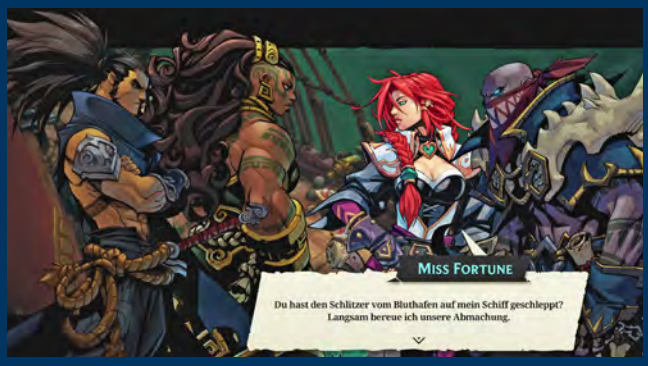
Durch charmant geschriebene Dialoge und die sanfte Einführung in die Welt und ihre zahlreichen Regionen werden nicht nur langjährige Fans des Franchise abgeholt, sondern auch Neuankömmlinge. Wobei Lore-Experten natürlich die meiste Freude daran finden werden, die seit Jahren bekannten Charaktere endlich mal richtig miteinander interagieren zu sehen.

Es wird einem einfach warm ums Herz, wenn Illaoi, eine Krakenpriesterin des Buhru-Volkes, mit dem aus Freljord stammenden Beschützer Braum flirtet, da sie seinem nordischen Charme einfach nicht widerstehen kann. Selbst die schwächeren Story-Momente werden also gut von den Charakteren getragen. Dies ist aber auch nötig, da bei der Geschichte an sich mehr möglich gewesen wäre und Ruined King leider nur die Oberfläche des League-Universums ankratzt.

Ursprünglich war offenbar geplant, Ruined King zeitgleich mit dem Update zu veröffentlichen, welches Viego als spielbaren Charakter zu League of Legends hinzufügt. Das hätte es ermöglicht, den Charakter und seine Geschichte im Vorfeld in Ruined King zu erleben und für ordentlich frischen Wind gesorgt. Die Pandemie machte dem Vorhaben jedoch einen Strich durch die Rechnung und so wurde Ruined King erst lange nach dem LoL-Debüt von Viego veröffentlicht, weshalb schon im Voraus vieles über ihn und seine Geschichte bekannt war. Das ist natürlich schade, da die Story für Fans dadurch einiges an Spannung einbüßt.

Durch das interessante Kampfsystem mit den Lanes und Geschwindigkeiten sowie den schönen Customize-Optionen der Charaktere wird genug Abwechslung geboten. Man kann bei jedem Charakter zusätzlich zu den Items, die nur die Stats beeinflussen, obendrein einzelne Fähigkeiten und die sogenannten Runen verbessern. Die Punkte für diese beiden Systeme werden durch klassische Level-ups freigeschaltet, also durch XP von besiegten Gegnern. Diese verschiedenen skillbaren Fähigkeiten und Runen reichen von einfachen Damage-Boni bis hin zu speziellen Effekten, die euch zum Beispiel nach einem gewonnenen Kampf heilen oder besiegte Gegner explodieren lassen, was dann bei umstehenden Feinden Flächenschaden verursacht. Man kann viel ausprobieren, um unter den verschiedenen Skill-Möglichkeiten und Charakteren

Die Kämpfe finden meistens in einem 3-gegen-3-Szenario statt, aber auch größeren Gegnern muss sich unsere Truppe manchmal stellen. (Bild aus der PC-Fassung)



Die charmant geschriebenen Dialoge werden meist zwar „nur" mit statischen Artworks hinterlegt, die sind dafür stets schön gestaltet. (Bild aus der PC-Fassung)

interessante Kombinationen zu finden. Ihr könnt die Punkte auch beliebig wieder aus Fähigkeiten und Runen entfernen, um alternative Builds auszuprobieren. Sehr schön: Die einzelnen Skills der Charaktere sind an die bereits bekannten Fähigkeiten aus League of Legends angelehnt. So werden sich Fans direkt heimisch fühlen, obwohl die Kampfsysteme der beiden Spiele recht weit auseinanderliegen.

Ein Beispiel ist die ultimative Fähigkeit von Miss Fortune. Sowohl in LoL als auch in Ruined King feuert sie einen Kugelhagel aus mehreren Salven mit ihren Pistolen ab. Sogar im Kartenspiel Legends of Runeterra besitzt ihre Karte diese Fähigkeit. Das gibt einem wirklich das Gefühl, in einer in sich schlüssigen, überzeugenden Welt unterwegs zu sein und überall mit den gleichen Charakteren zu spielen und diese immer besser kennenzulernen.

Der Fakt, dass die bekannten Synchronsprecher Riot-typisch einen tollen Job machen, lässt die Charaktere direkt noch überzeugender wirken. Apropos Voice Acting: Da wir gerade schon dabei sind, lasst uns doch direkt über die restliche Sound-Umsetzung reden.

Jetzt gibt's was auf die Ohren!

Abgesehen von ein paar kleinen Nebencharakteren, die euch einmalig eine Nebenquest andrehen oder einen Shop führen, sind alle Dialoge vertont. Vor allem in Cutscenes, Story-Momenten und Dialogen zwischen den Charakteren überzeugt Ruined King hier auf ganzer Linie.

Auch musikalisch hat man sich nicht lumpen lassen und Gareth Coker ins Boot geholt. Dieser ist in erster Linie bekannt für seine Arbeit an Ori and the Blind Forest und Ori and the Will oft the Wisps, welche beide mit einem atemberaubenden Soundtrack auftrumpfen. Ruined King braucht sich hinter den beiden aber nicht zu verstecken, denn auch hier wird eine Videogame-Soundtrack-Höchstleistung geboten. Der düstere und mysteriöse Stil bleibt an vielen Stellen erhalten, wird aber mit einer ordentlichen Prise verspielten Piraten-Klängen erweitert. So hören sich die Songs der gefährlichen Schatteninseln an vielen Stellen so an, als ob sie direkt aus einem der Ori-Titel übernommen wurden (was wohl eines der größten Komplimente ist, die man einem Videospiel-Soundtrack machen kann). Die musikalische Untermalung Bilgewassers, der Piratenhauptstadt, geht atmosphärisch in eine andere, aber ebenso gelungene Richtung. Die Mischung sorgt dafür, dass der Soundtrack auf eigenen Füßen steht und nicht durch seine Ähnlichkeit zu anderen Werken Cokers untergeht.

Es kommt auch auf die äußeren Werte an

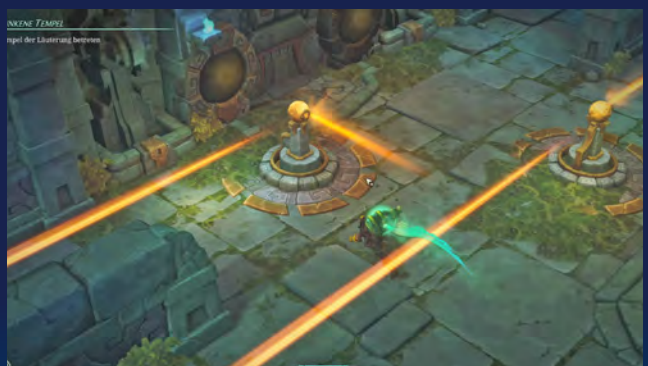
Das eigentliche Gameplay und die Welt, in der es stattfindet, sind sehr ansehnlich gestaltet. Das Figuren-Design und die diversen Zwischensequenzen warten mit einem ungemein stimmigen Stil auf. Auch hier erinnert Ruined King wieder stark an Battle Chasers: Nightwar, was aber absolut nicht schlimm ist, sondern eher für die hohe Qualität und den Wiedererkennungswert der Arbeit der Designer spricht. Manche der Champions sehen in Ruined King sogar besser aus als ihre Ursprungsversionen im Hauptspiel League of Legends. Auch die aus der Lore bekannten Umgebungen, die man aber noch nie „live" gesehen hat, wurden mit sehr viel Detailreichtum zum Leben erweckt. Egal, ob man sich im von Piraten dominierten Bilgewasser aufhält, die gruseligen Schatteninseln durchstreift oder in einem der vielen kleinen Dungeons und Tempel unterwegs ist, Ruined King nutzt die Welt von Runeterra perfekt als Vorlage und baut die Gebiete schön abwechslungsreich und mit sehr vielen kleinen Referenzen an die anderen Riot-Titel auf.

Man hat auch viel Gelegenheit, um sich die Umgebungen genauer anzuschauen, da man viel Zeit damit verbringt, Gegenstände zu sammeln und diversen Nebenmissionen nachzujagen. Diese Sidequests sind ebenfalls gut gestaltet, da sie einerseits oftmals die Hintergrundgeschichten der Charaktere miteinbeziehen und andererseits organisch in die Welt eingearbeitet wurden.

Die Animationen im Kampf sind gelungen, sie schlucken auf Dauer aber zu viel Zeit. Vor allem die Animationen der ultimativen Angriffe sind bei den ersten paar Malen hübsch anzusehen, werden durch ihre Dauer von einigen Sekunden aber schnell zur Geduldsprobe. Hierfür gibt es die Option, das komplette Geschehen innerhalb eines Kampfes mit doppelter Geschwindigkeit abzuspielen. Das verringert die Wartezeit zwar angenehm, ist aber eher eine Art Workaround als eine Lösung des Problems.

Quality of life and death

Der mit Abstand größte Kritikpunkt sind viele Mini-Mängel, die zusammen an der Qualität nagen. Von diversen fehlenden Quality-of-Life-Funktionen über haufenweise kleinere Bugs bis hin zu schlichtweg fragwürdigen Gamedesign-Entscheidungen ist hier alles mit dabei. Warum gibt es zum Beispiel überhaupt die Funktion, dass das Spiel automatisch speichert, wenn das so unregelmäßig passiert, dass man eigentlich immer darauf angewiesen ist, manuell nachzu-



Diverse Rätsel wie das Ausrichten von Lichtstrahlen sind in den Dungeons zu finden. Nicht sonderlich fordernd, aber abwechslungsreich. (Bild aus der PC-Fassung)

Charaktere können außerhalb des Kampfes Fähigkeiten nutzen. Hier wird der Tornado von Yasuo benötigt, um die Plattform anzutreiben. (Bild aus der PC-Fassung)

helfen? Weshalb ist Angeln ein eigener Menüpunkt, während die Quest-Liste im Bildschirm der Kartenanzeige untergebracht wird? Warum wird in diversen Dungeons ein ganz spezifischer Charakter verlangt, um eine Türe zu öffnen, sodass man zu gefühlt ewigem Backtracking gezwungen wird, wenn man sich die ganzen Sammelgegenstände unter den Nagel reißen will? Warum ist das Vorankommen insgesamt so langatmig gestaltet? Es gibt eindeutig zu wenige Schnellreisepunkte in der Welt, weshalb man oft darauf angewiesen ist, Distanz per Fuß zurückzulegen – das ist langsam und dröge. In einem Moment ficht man einen spannenden Kampf gegen interessante Gegner aus, und im nächsten glitcht man irgendwie durch den Boden und kommt nicht mehr heraus. Mal läuft man durch die schöne Welt und bewundert die tollen Umgebungsdetails, direkt danach fällt einem auf, dass sich das komplette HUD verabschiedet hat und auch nicht mehr einblenden lässt. Hin und wieder rätselt man in einem der Dungeons herum, wie man denn an die letzte noch fehlende Kiste kommt, bis einem auffällt, dass der Weg eigentlich sehr einfach ist und nur die Karte den Dungeon-Aufbau absolut irreführend darstellt.

Wir könnten noch lange so weiter motzen, ihr versteht aber wohl, worauf wir hinauswollen. Keine dieser Kleinigkeiten ist kriegsentscheidend, man fragt sich aber, warum diese Fehlerchen im Quality Testing nicht aufgefallen sind. Eine Sache muss noch gesondert angesprochen werden, da diese an einigen Stellen das ganze Kampfsystem durcheinanderbringt. Und zwar ist es bei manchen Angriffen so, dass sie auf Teufel komm raus nicht das richtige Ziel treffen wollen. Besonders aufgefallen ist uns das bei Pykes Fähigkeit „Zielmarkierung“, die auf einen einzelnen Gegner diverse Debuffs wirkt. Diese wollte in unserer kompletten Testzeit von etwa 40 Stunden nicht ein einziges Mal richtig funktionieren, und anstatt den ausgewählten Gegner anzuvisieren, wurde gefühlt zufällig entschieden, welcher denn nun genau getroffen werden soll. Ob das wirklich ein Bug ist und der Angriff eigentlich gezielt ausführbar sein soll, oder ob er genau so funktioniert, wie er soll, aber der Beschreibungstext der Fähigkeit irreführend formuliert wurde, ist hier die große Frage. Das Endergebnis ist aber so oder so, dass Angriffe in teilweise entscheidenden Momenten danebengehen, was irritiert und stört.

Schlussendlich bleibt trotz alledem ein wirklich feines Rollenspiel übrig. Etwas mehr Zeit und Aufwand bei den Kleinigkeiten hätte aber zusätzliche Wunder gewirkt und dafür gesorgt, dass aus „Sehr gut“ ein „Fantastisch“ geworden wäre. Auf der Switch wurde das Spiel ordentlich umgesetzt, auch hier gibt es aber viele kleinere Bugs, die Ladezeiten fallen deutlich länger aus und die Grafik ist nicht so scharf wie in der PC-Fassung.

Benjamin Lachmann & Philipp Sattler

Geangelten Fische könnt ihr gegen „schwarze Male“ eintauschen, mit denen sich seltene Items in versteckten Shops kaufen lassen. (Bild aus der PC-Fassung)

In der Tempo-Lane kann man vor dem Gegner angreifen, verursacht dann aber weniger Schaden. (Bild aus der PC-Fassung)

MEINUNG
Benjamin Lachmann

Endlich ein richtiges Singleplayer-Erlebnis in der Welt von Runeterra!

Ich habe in den vergangenen zehn Jahren schon fast unangenehm viel Zeit mit League of Legends verbracht. In letzter Zeit konnte ich mich aber einfach nicht aufraffen, mich wieder in das Spiel einzuarbeiten, und das, obwohl bei mir durch Arcane mehr Interesse als je zuvor an der Welt und der Lore von Runeterra besteht. Ruined King kam für mich also gerade zur perfekten Zeit und hat mich glücklicherweise auch in beinahe allen Belangen überzeugt. Die mir vertrauten Charaktere in einer superschön ausgearbeiteten Welt miteinander interagieren zu sehen und viel über sie und ihr Umfeld zu erfahren, hat mir extrem gut gefallen. Die Kombination der bekannten LoL-Optik mit dem Comic-Artstyle funktioniert meiner Meinung nach auch fantastisch. Vom Sound wurde ich komplett umgehauen, da ich zwar gutes Voice Acting erwartet, aber irgendwie komplett übersehen hatte, dass Gareth Coker als Komponist mit dabei ist. Als riesiger Fan der Ori-Titel und deren Soundtracks hat mich das besonders gefreut. Leider hat mich das Spiel, obwohl das Grundgerüst so gut ist, an vielen Stellen mit seinen Bugs und störenden Kleinigkeiten genervt. Hier könnte von Entwicklerseite mit Updates nachgeholfen werden, was diese vielen kleinen Makel entschärfen würde. Mal schauen, ob sich da noch was tut. Ansonsten ist Ruined King ein hervorragendes rundenbasiertes RPG, welches bei vielen Spielern wohl die Lust auf mehr League of Legends nach dem Schauen von Arcane stillen dürfte.

Infos

Termin:	16. November 2021
Genre:	RPG
Hersteller:	Riot Forge
Entwickler:	Airship Syndicate
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Coole Charaktere
- ✚ Interessantes Kampfsystem
- ✚ Schöner, eigener Artstyle
- ✚ Tolle Musik und Vertonung
- ✚ Endlich Singleplayer in Runeterra
- ✚ Viele Skill-Möglichkeiten für alle Charaktere
- ✚ Nebenquests, die auch zur Geschichte beitragen
- ✚ Unterhaltsame Dialoge
- ➖ Häufige Bugs und Fehler
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Viele unintuitive Design-Entscheidungen
- ➖ Ausbaufähige Story

Wertung

8

Das komplexe, spaßige Kampfsystem ist der Star in diesem Singleplayer-Abenteuer.

Windjammers 2 ist das uneheliche Kind von Pong & Street Fighter … mit Frisbees! Wir haben den Titel auf Nintendo Switch getestet.

Ganze 28 Jahre ist es her, dass Windjammers das Licht der Arcade-Welt erblickte. Fans werden die Hoffnung auf eine Fortsetzung der wilden Frisbee-Action wohl schon seit Jahren, wenn nicht sogar Jahrzehnten aufgegeben haben. Der Titel konnte aber dank einer kleinen kompetitiven Community über die Jahre trotzdem am Leben erhalten werden. Die ganze Situation änderte sich, als das französische Entwicklerstudio Dotemu, das darauf spezialisiert ist, ältere Retro-Titel wieder zum Leben zu erwecken, bekannt gab, dass sie sich mit Windjammers auseinandersetzen würden. Anstatt einer Neuauflage oder verbesserten Neuveröffentlichung handelte es sich hierbei um ein richtiges Sequel. Der direkte Nachfolger Windjammers 2, der eigentlich für 2020 angekündigte wurde, ist nun im Jahr 2022 mit zwei weiteren Jahren Verspätung endlich da. Euch erwarten wieder actionreiche Frisbee-Gefechte, dieses Mal aber mit handgezeichneten Grafiken, neuen Charakteren und neuen Stages. Neue Spielmechaniken, die das klassische Gameplay sinnvoll erweitern sollen, sind natürlich auch mit dabei.

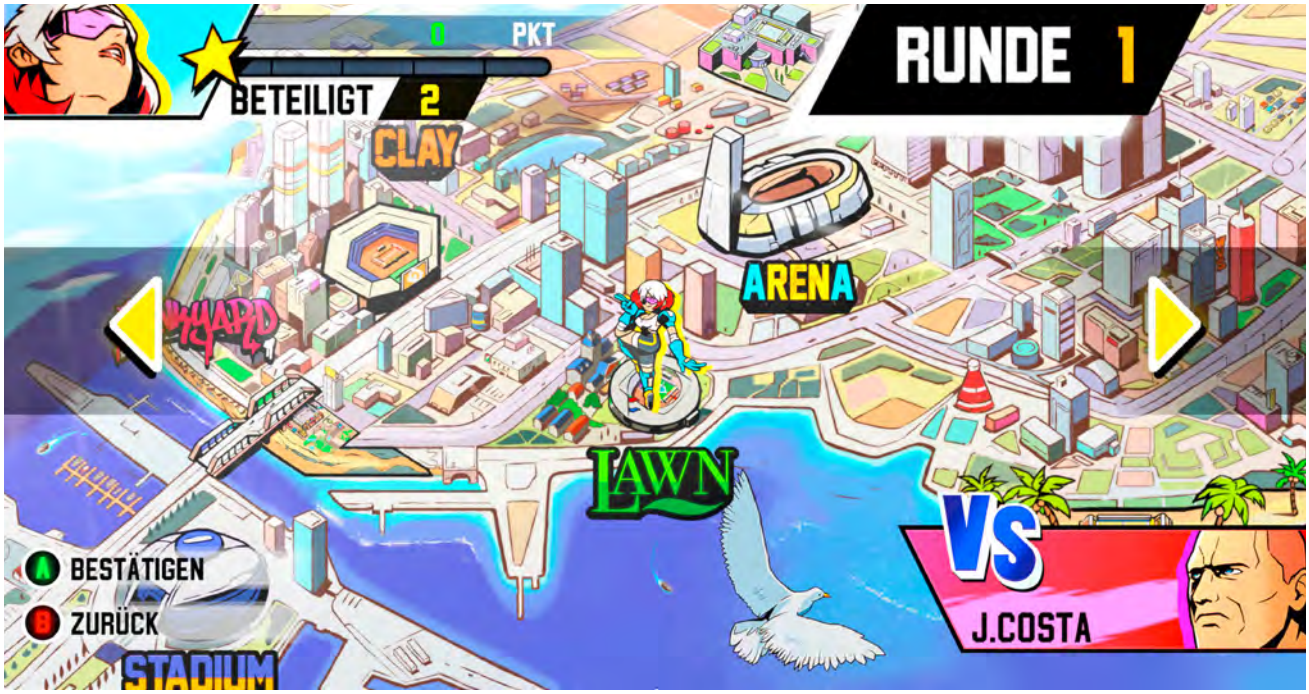
Was sind die Regeln?

Klären wir zuerst einmal, wie genau Windjammers denn überhaupt funktioniert. Zwei Spieler stehen sich auf einem Spielfeld gegenüber. Hinter jedem Spieler befindet sich ein Tor, zwischen den Spielern ein Netz, welches die beiden Spielfeldhälften voneinander trennt.

Hat ein Spieler das Frisbee, muss er dieses über das Netz auf die Spielfeldseite des Gegners befördern. Wenn man entweder in das Tor des Gegners trifft oder der Kontrahent die Scheibe nicht fängt und sie deswegen auf dem Boden landet, bekommt man Punkte. Das Tor ist hierbei in verschiedene Bereiche eingeteilt und spendiert je nach Zone entweder drei oder fünf Punkte. Wenn die Frisbeescheibe den Boden berührt, erhält man zwei Punkte. Derjenige, der als Erstes die 15 Punkte knackt, gewinnt den Satz. Wenn man zwei Sätze

Hot Dog Distance ist eines der Minispiele. Ihr müsst das Frisbee so weit wie möglich werfen und mit dem Hund hinterhersprinten, um es zu fangen.

Der Figuren-Roster besteht aus zehn bunt durchmischten Frisbee-Künstlern. Da sollte für jeden Geschmack ein Sportler zu finden sein.



Im Arcade-Modus wählt man auf einer Karte nacheinander die Matches aus, die man bestreiten möchte – das ist auch Standard in vielen vergleichbaren Spielen.

für sich entscheiden kann, hat man das Best-of-Three gewonnen. Das klingt stark nach Spielen wie Pong oder Sportarten wie Tennis, und letztlich ist es auch ein ähnliches Erlebnis. Was Windjammers jedoch einzigartig macht, ist das actionreiche Gameplay.

Frisbee-Action at its best

Das Gameplay ist der Punkt, mit dem Windjammers 2 in erster Linie überzeugt. Die blitzschnellen Auseinandersetzungen, bei denen das Frisbee mit extremer Geschwindigkeit hin- und herbefördert wird, sind sehr spaßig. Es ist immer wieder spannend, darauf zu warten, wer zuerst einen Fehler macht und die umherfliegende Scheibe nicht mehr rechtzeitig erwischt. Umso befriedigender auch, wenn man es dann mal schafft, den Gegner mit einem gezielten Wurf perfekt zu umgehen und man sich voll Punktzahl sichern kann. Vorteilhaft ist dabei auch die Optik, die perfekt zum Spielgeschehen passt, und die Songs, die sich ebenfalls gut einfügen und Stimmung machen. Abwechslung kommt durch die zehn verschiedenen Charaktere auf, welche sich alle bezüglich Geschwindigkeit und Wurfkraft unterscheiden. Des Weiteren hat jeder Charakter noch einen einzigartigen Special-Move, der bei voller Aufladung eingesetzt werden kann und besonders schwer für den Gegner zu halten ist.

Auch die verschiedenen Maps unterscheiden sich ordentlich voneinander. Man bewegt sich hier von einem schönen Feld am Strand über einen Schrottplatz bis hin zu einem richtigen Stadion. Es gibt aber nicht nur optische Abwechslung, die verschiedenen Locations unterscheiden sich auch hinsichtlich Größe, Platzierung der Punkte-Zonen im Tor und bei den Hindernissen, die sich in der Mitte des Spielfelds befinden. Die wohl außergewöhnlichste Map ist das Casino, in dem jede Runde die durch ein Tor erreichbare Punktzahl neu ausgewürfelt wird – passt zum Setting! Das alles sorgt dafür, dass Windjammers direkt viel Spaß macht und auch nach einigen Runden frisch und abwechslungsreich bleibt.

Trefft ihr hier den rot markierten Bereich innerhalb des Tores, erhaltet ihr fünf Punkte statt nur drei.

Easy to learn, hard to master

Das ganze Spielprinzip klingt auf dem Papier ziemlich simpel, hat aber überraschend viel Tiefgang. Man kann wild dashen und die unterschiedlichen Frisbee-Würfe nutzen, um es dem Gegner schwer zu machen. Ihr könnt die Scheibe normal werfen, hier kann man dann Winkel und die Drehung der Scheibe beeinflussen. Der Fakt, dass das Frisbee an der Wand abprallen kann, führt direkt zu unzähligen verschiedenen Wurfoptionen und Flugbahnen. Dann gibt es einen Lob, was ein sehr hoher Wurf ist, der eher am hinteren Ende des Spielfelds landen wird. Genau gegenteilig kann man die Scheibe aber auch sehr kurz und nur

Je nach Map kann die Punkteverteilung anders geregelt sein. Das sorgt für Abwechslung und hält die Frisbee-Auseinandersetzungen frisch.

knapp über das Netz in die Mitte stoßen und so den Gegner nach vorne zwingen. Die beiden Würfe lassen sich aber auch kontern. Man kann einem hohen Wurf zum Beispiel entgegenspringen und das Frisbee dann aus der Luft heraus mit viel Power auf die Spielfeldseite des Gegners schmettern. Anstatt die Scheibe zu fangen und zu werfen, kann man sie auch einfach direkt mit einem Hieb zurückschleudern, was zwar einen sehr mächtigen Schuss hervorbringt, aber auch schwer zu meistern ist.

Wenn man in Bedrängnis gerät, kann man die volle Special-Leiste anstatt für einen besonderen Angriff auch dafür nutzen, um das Frisbee ein weiteres Mal in die Luft zu befördern und sich so selbst vor dem Aus retten.

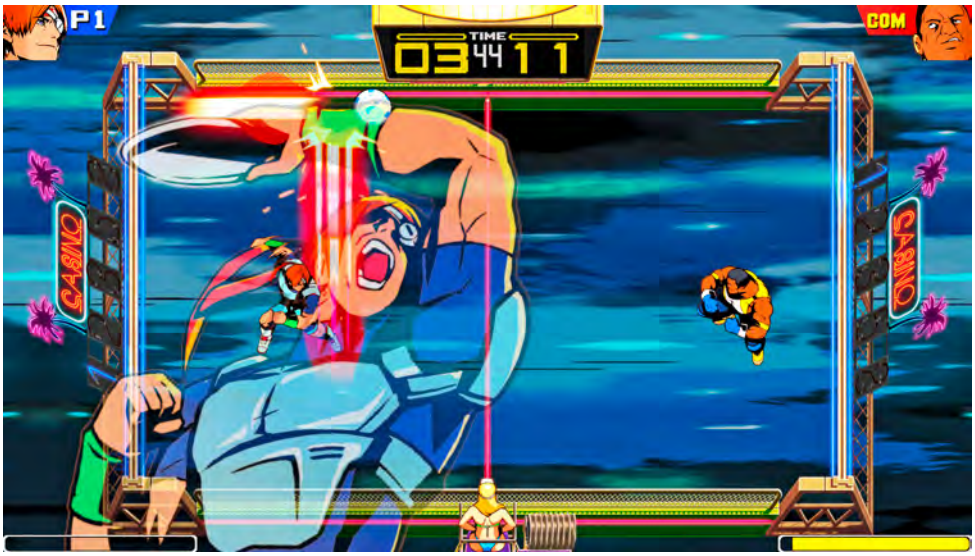
Es gibt also bei jeder Aktion unzählige verschiedene Möglichkeiten, welche man durch genug Übung und Wissen erst so richtig auszuschöpfen vermag. In seinen intensivsten Momenten wirkt Windjammers 2 mit seinen kompetitiven 2-Spieler-Szenarien dadurch schon fast wie ein Fighting-Game. Kein Wunder also, dass bereits der erste Teil Anklang in der Fighting-Game-Community gefunden hat.

Alles fein also, was das Gameplay angeht? Nicht vollkommen. Der größte Kritikpunkt hängt mit der Steuerung zusammen, denn das Werfen des Frisbees und das Dashen liegen auf derselben Taste. So kommt es immer wieder vor, dass wir die Taste minimal zu früh betätigten und so anstatt die Scheibe wegzuballern, fröhlich und orientierungslos durch die Gegend schlittern. Das ist nervig, ändern lässt sich die Tastenbelegung nicht. So ist man dieser Frustrationsquelle durchgehend ausgesetzt.

Wohin fliegt das Frisbee?

Ansonsten macht Windjammers 2 in Sachen Gameplay, Optik und Sound genau das, was es soll. Abgesehen von vereinzelten, kleinen Sound-Fehlern und einem einmaligen Crash lässt sich nicht viel an der simplen, aber passenden Technik bemängeln. Das größte Problem ist ein anderes: Das, was Windjammers 2 tut, macht es zwar gut – es macht aber nicht viel. In Sachen Content wäre so viel mehr drin gewesen. Neben den normalen Matches gegen CPU-Gegner und Freunde, wahlweise off- oder online, gibt es nicht viel zu tun. Der Arcade-Modus samt netten Minispielen ist alles, was an „richtigem“ Singleplayer-Content vorhanden ist. Das ist kein Beinbruch, zumal die Entwickler nach dem Launch Content nachliefern können und hoffentlich auch werden. Geschieht das aber nicht, dürfte bei allem Spaß bald die Luft raus sein.

Benjamin Lachmann & Lukas Schmid



Die Special-Moves befördern das Frisbee kreuz und quer über die Stage, was man nicht so einfach kontern kann.

MEINUNG
Benjamin Lachmann

Windjammers 2 ist schnelle Arcade-Frisbee-Action, die zu überzeugen weiß!

Windjammers 2 ist wirklich gut in dem, was es tut. Wenn man wie ich seinen Spaß mit solchen kleinen Titeln haben kann und nicht immer zu viel erwartet, ist man hier genau richtig. Es gibt kein großes Drumherum oder ewiges Warten, bis man endlich in ein Match kommt. Vom Starten des Spiels bis zur ersten Runde vergehen nur wenige Sekunden. Trotz dieser Simplizität überzeugt das Gameplay mit genügend Tiefe. Die nette Optik samt einprägsamen Charakter-Designs und der passenden Musik sind auch positiv hervorzuheben. Was aber am meisten für Windjammers spricht, ist die Einzigartigkeit. Ein Sportspiel, das in Richtung Fighting-Game geht und in erster Linie auf das Werfen von Frisbees setzt, sieht man nicht alle Tage. Ich hoffe bloß auf deutlich mehr Inhalte in der kommenden Zeit.

Infos

Termin:	20. Januar 2022
Genre:	Action
Hersteller:	Dotemu
Entwickler:	Dotemu
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Starkes Gameplay
- ✚ Schöne Optik
- ✚ Passender Sound
- ✚ Viel Tiefe trotz simplem Konzept
- ✚ Einzigartig Spielidee
- ➖ Zu wenig Inhalt
- ➖ Kleinere technische Probleme

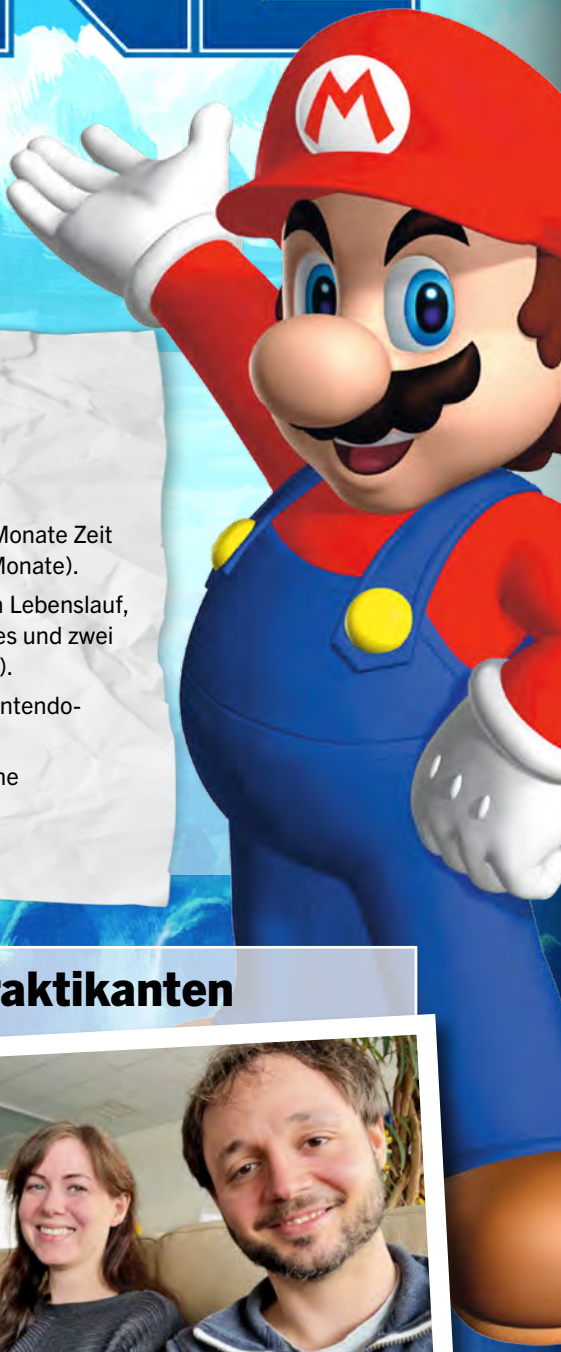
Wertung

Ein von kleinen Technikproblemen abgesehen rundum runder Frisbee-Spaß

7

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2022 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Stefan, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

ASTRONEER

Minecraft trifft auf No Man's Sky: Astroneer ist zwei Jahre nach PC-Release auch auf Nintendo Switch erschienen. Lohnt sich der Ausflug auf fremde Planeten?

Sandbox-Spiele lagen eine ganze Zeit lang voll im Trend. Astroneer gehört zu diesem Genre und kam im Early Access auf dem PC tatsächlich bereits 2016 auf den Markt, erst 2022 schaffte es das Indie-Spiel auf die Switch. Eine richtige Story gibt es nicht, und auch kein konkretes Ziel, auf das ihr hinarbeitet. Das bedeutet zwei Dinge: Zum einen ist das Erlebnis Astroneer recht stressfrei, da ihr euch zwar nach den Aufgaben in eurem Logbuch richten könnt, aber nicht müsst. Andererseits gibt es so aber auch keine Motivation abseits eurer eigenen Neugier, viel Zeit mit dem Titel zu verbringen. Kurz: Man muss das Konzept mögen, bei dem euch selten wirklich Gefahr droht und ihr fast immer tun und lassen könnt, was ihr wollt.

Ich bin der lustige Astronaut

Als kleiner Astronaut reist ihr in Astroneer von Planet zu Planet. Theoretisch zielt das Spiel darauf ab, dass ihr landet, den Himmelskörper erforscht und die Ressourcen ausbeutet und dann weiterzieht zum nächsten Gestirn, wo ihr das Vorgehen wiederholt. Ihr könnt aber auch so lange wie ihr wollt auf jedem der Planet bleiben, eure Basis ausbauen, Blaupausen erforschen, Höhlen untersuchen, das Gelände verändern, mit Fahrzeugen durch die Gegend fahren – was man eben teilweise auch in Minecraft macht, wenn man nicht gerade den Ender-Drachen bekämpfen will. Mit Mojangs Hit hat Astroneer außerdem einen Kreativmodus gemein, Offline-Koop und die Möglichkeit, im Online-Koop-Modus loszuziehen. Dafür ist wie üblich ein aktives Abo von Nintendo Switch Online Voraussetzung.

Planlos im Weltall

Die ersten Schritte in Astroneer sind schwierig, auch das hat der Titel mit Minecraft gemeinsam.

Mit den Joycons ist die Steuerung besonders fummelig, gerade beim Bau der Basis oder wenn man wie hier Objekte durch die Gegend bewegt.

Wer Gefallen daran findet, eine Basis immer weiter auszubauen und dafür Baupläne und Rohstoffe zu sammeln, liegt bei Astroneer richtig. (Presse-Bild)

Das Gelände verändert ihr mit einer Art Terraforming-Staubsauger. Ressourcen saugt ihr auf diese Art und Weise einfach ein – sie werden im Rucksack verstaut.

Die Planetenoberflächen sowie die Höhlensysteme in Astroneer weisen unterschiedliche Biome und Ressourcenvorkommen auf. (Presse-Bild)

Erklärt wird nämlich herzlich wenig und die enthaltenen Tutorials könnten vager kaum sein. Bei eurer ersten Basis gibt es ein paar Bilder im Logbuch zu sehen, die euch die Button-Belegung näherbringen sollen. Ein kurzer Blick darauf ist aber lange nicht genug, denn unintuitiver könnte die Steuerung kaum sein. Gesprungen wird mit dem A-Knopf, interagiert mit X, und auf B liegt der Rucksack. Dieser dient unter anderem als tragbares Lager, eine Art Terraforming-Staubsauger habt ihr auch dabei und ihr könnt eure Basis erweitern, indem ihr mit euren 3D-Druckern neue Objekte erschafft. Bereits die erste Aufgabe im Logbuch ist wegen der gewöhnungsbedürftigen Steuerung und der fehlenden Erklärungen rätselhaft. Nach einer Weile bekommt man zwar raus, was das Spiel möchte, doch spätestens an diesem Punkt scheiden sich die Geister. Habt ihr Lust, euch langsam zu erarbeiten, wie Astroneer funktioniert, seid ihr bereit, Guides und Wikis zu konsumieren, um perfekt vorbereitet zu sein, stürzt ihr euch gern Hals über Kopf ins Abenteuer und probiert einfach aus, bis ihr Erfolg habt? Oder klingt euch das – trotz des eigentlich eher stressfreien Konzept des Spiels – zu anstrengend?

Es lohnt sich, dranzubleiben, denn der Basenbau, das Rohstoffsammeln und Erkunden der Planeten ist für Freunde solcher Spielkonzepte tatsächlich unterhaltsam. Aber solltet ihr keine Lust darauf haben, euch die Mechaniken selbst zu erarbeiten oder sie euch anzulesen, dann macht lieber gleich einen Bogen um Astroneer. Ganz so komplex wie beim Genre-König Minecraft sind eure Möglichkeiten in Astroneer zu keinem Zeitpunkt, dafür bekommt ihr hier aber das Sci-Fi-Feeling, das ihr bei der Microsoft-Konkurrenz vielleicht vermisst. Der farbenfrohe Look von Astroneer jedenfalls macht auch auf der Nintendo Switch und im Handheld-Modus eine gute Figur. Sonstige Besonderheiten des Port sind ein paar zusätzliche, gelegentliche Bugs, eine eingeschränktere Weitsicht mit hereinploppenden Objekten, ein paar Kameraprobleme und der fummeligere Aufbau der Basis. Mit dem Stick Objekte zu platzieren, funktioniert nie so sauber und ordentlich wie mit einer Maus (noch schlimmer, wenn euer Controller unter Drift leiden sollte). Aufgrund der gewöhnungsbedürftigen Steuerung und dem schwierigen Einstieg ist Astroneer nur bedingt zu empfehlen – wer die Energie aufbringt, sich mit dem Astronautenleben auseinanderzusetzen, kann mit dem Survival-Sandbox-Abenteuer aber viele schöne Stunden verbringen. **Katharina Pache**

Die blauen Kabel versorgen euch mit Sauerstoff. Sind eure Reserven im Anzug aufgebraucht, erstickt ihr.

MEINUNG
Katharina Pache

Astroneer lohnt sich, wenn man den erstmal den holprigen Einstieg überstanden hat.

So wie die ersten Stunden von Astroneer fühlen sich vermutlich alle modernen Videospiele für Leute an, die zuvor noch keinen Controller in der Hand gehalten haben. Privat hätte ich schneller die Geduld verloren; rein zur Unterhaltung in der Freizeit hält sich mein Bedürfnis, rätseln zu müssen, was das Spiel eigentlich in der ersten Aufgabe des ganzen Abenteuers von mir will, in Grenzen. Nach viel Herumprobieren und Scheitern habe ich dann doch irgendwann verinnerlicht, wie die Steuerung zu bedienen ist, auch wenn ich vermute, dass mir einige Features von Astroneer nach wie vor nicht ganz klar sind. Vor langer Zeit habe ich übrigens No Man's Sky getestet. Und auch, wenn der Titel mich wegen der Diskrepanz zwischen den Versprechungen im Vorfeld und den tatsächlichen Inhalten wütend gemacht hat, so war er doch von Anfang an sehr viel intuitiver zu bedienen und zu verstehen. Aber ihn gibt's ja leider nicht für die Switch.

Infos

Termin:	13. Januar 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	System Era Softworks
Entwickler:	System Era Softworks
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 27 Euro

Pro & Contra

- ✚ Komplett deutsche Texte
- ✚ Mit Kreativ- und Koop-Modus
- ✚ Farbenfrohe, hübsche Optik
- ✚ Erkundung und Forschung macht Spaß
- ➖ Kontrollschema benötigt Eingewöhnung
- ➖ Zu wenig Erklärungen, deshalb schwieriger Einstieg
- ➖ Winzige Schrift im Handheld-Modus
- ➖ Motivation bekommt im Late Game Durchhänger

Wertung

7

Mühsamer Einstieg, dann ein recht entspannendes Sandbox-Sci-Fi-Erlebnis

TO BE OR NOT TO BE

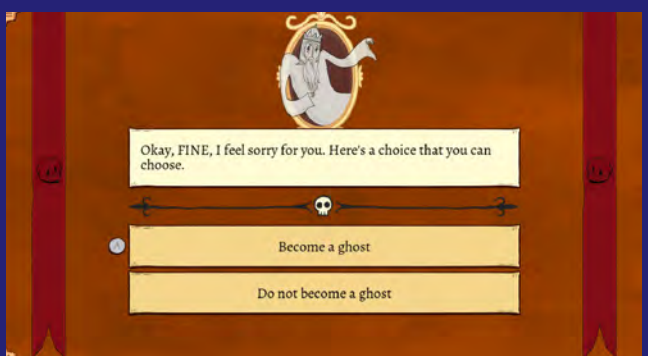
Sein oder Nichtsein? Hit oder kein Hit, das ist hier die Frage! In diesem außergewöhnlichen Indie-Abenteuer spielt ihr die Tragödie Hamlet nach. Macht das Spaß?

Eventuell kennt ihr das Prinzip von To Be Or Not To Be bereits aus Abenteuerromanen. Tatsächlich basiert das Spiel auf einem, das gleichnamige Werk ist in analoger Form als Taschenbuch erhältlich. Autor Ryan North hat Hamlet, die bekannte Tragödie von Shakespeare, in ein Choose-your-own-adventure-Erlebnis umgewandelt. North ist nicht nur Schriftsteller, sondern auch Programmierer, weshalb es wohl recht nahe lag, To Be Or Not To Be auch in digitaler Form an Mann und Frau zu bringen. Markenzeichen des Eisner- und Harvey-Award-dekorierten Künstlers ist dessen Humor, vielleicht seid ihr im Netz schon mal über seine Dinosaur Comics gestolpert oder habt Bände von Adventure Time und Squirrel Girl gelesen, für die er ebenfalls verantwortlich zeichnet. Wenn eure Antwort „ja, kenne ich“ lautet und euch das Gebotene gefallen hat, dann dürfte die schräge Neuinterpretation von Shakespeares Stück genau euren Geschmack treffen. Vorzügliche Englischkenntnisse vorausgesetzt, denn deutsche Texte gibt es nicht. Immerhin kommen nur selten wortwörtliche Zitate aus dem Original zum Einsatz, der Rest der Texte ist in saloppem und modernen Englisch verfasst. Eine nähere Bekanntschaft mit der Vorlage Hamlet ist von Vorteil, aber nicht zwingend notwendig, um To Be Or Not To Be unterhaltsam und amüsant zu finden. Zumal ja die meisten zumindest ansatzweise mit den Grundpfeilern der Handlung vertraut sein dürften. Wenn nicht, dann folgt hier fix der Crash-Kurs: Hamlet ist der Prinz von Dänemark. Sein Vater, der König, wurde vom eigenen Bruder vergiftet. Der verblichene König erscheint Hamlet als Geist und steckt ihm den Verrat. Hamlet schwört, Rache an seinem Onkel zu nehmen. Tragödien-typisch gibt es kein Happy End und im Verlauf der Handlung einige Tote zu beklagen.

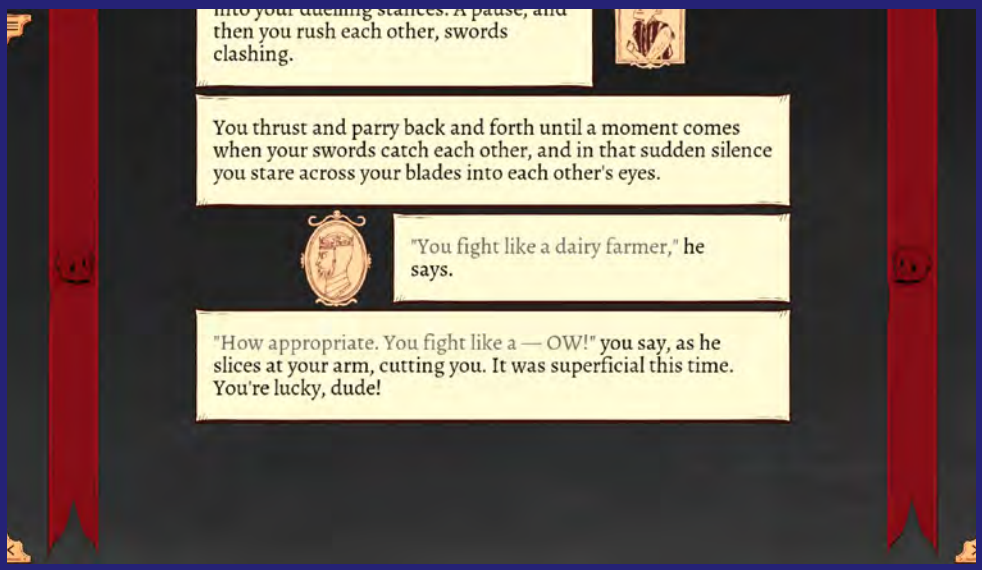
Kürze ist des Witzes Seele

Aber hier kommt ihr ins Spiel, denn dank eurer Entscheidungen könnt ihr die Geschichte in ganz andere Bahnen lenken. Das fängt schon damit an, dass ihr auch in die Rolle von Ophelia und Hamlets Vater schlüpfen könnt. Zugegeben, dann habt ihr

„Erfolge“ wie diesen hier – lügt, dass ihr fechten könnt – erhaltet ihr in regelmäßigen Abständen. Spielerischen Nutzen haben sie keinen.



To Be Or Not To Be ist in erster Linie ein humorvolles Spiel. Allzu viele ernst gemeinte Aktionsmöglichkeiten gibt es also nicht. Wir werden natürlich ein Geist!



Ihr kämpft wie eine was? In To Be Or Not To Be stecken auch Referenzen an bekannte Videospielserien.

bei Weitem nicht so viel zu entscheiden, wie wenn ihr zu Hamlet werdet, aber vergnüglich ist der Perspektivenwechsel allemal. Ihr könnt außerdem, wenn ihr zunächst die „richtige" Geschichte erleben wollt, als Hamlet die mit Schädel gekennzeichneten Optionen wählen, um die Tragödie so nachzustellen, wie sie im Original abläuft. Natürlich mit anderem Text und jeder Menge mehr oder minder sarkastischen Kommentaren des Erzählers, der euch im Verlauf des Abenteuers immer wieder anspricht. Damit ihr, wie in der Buchform des Abenteuers, einfach zurückspringen und euch anders entscheiden könnt, wenn euch das Ergebnis nicht zusagt (gebt es zu, das hat doch jeder schon gemacht), setzt To Be Or Not To Be automatisch Checkpoints an wichtigen Stellen. Die Story verzweigt sich überraschend oft und wartet außerdem nicht nur mit viel Humor, sondern auch der ein oder anderen Anspielung auf. Während des Kampfes gegen Piraten wird etwa sehr passend auf eine der berühmtesten Szenen aus Monkey Island Bezug genommen. Beim Erreichen eines der Enden schaltet ihr ein Bild frei, in der Galerie könnt ihr euch die charmanten (bisweilen aber auch recht blutigen) Zeichnungen ansehen. Insgesamt gibt's davon 102, ihr solltet also eine Weile beschäftigt sein, wenn ihr wirklich alle Optionen ausschöpfen möchtet. Ein einzelner Durchgang dauert, abhängig von Charakterwahl und Entscheidungen, zwischen fünf Minuten und einer Stunde.

Bei der Präsentation, so nett das Abenteuerbuch auch digital umgesetzt wurde, müsst ihr Abstriche machen. Die meiste Zeit lest ihr Text auf dem Bildschirm und drückt den Knopf, damit es weitergeht. Schade, dass die ansprechenden Comic-Figuren selten und oft nur winzig zum Einsatz kommen. Hintergrundbilder oder dergleichen gibt es nicht, sporadisch färbt sich der Rahmen mal passend zu Szene anders ein, das war es auch schon. Die klassisch angehauchte Musikuntermalung ist in Ordnung, aber nichts, was einem nach dem Spielen im Gedächtnis bleibt. Auf Wunsch könnt ihr die Texte von einem Sprecher (auf Englisch) vorlesen lassen. Zu Beginn jedes Abenteuers kam es zumindest beim Test stets zu dem Fehler, dass die Charakterauswahl automatisch durchgescrollt wird, sodass man die Begleittexte nicht lesen kann. Das ist allerdings eine Kleinigkeit und beeinträchtigte den Spielverlauf nicht – das Aussuchen des Helden funktioniert einwandfrei. Spielen oder nicht spielen? Wer lustige, simple Adventures mag, macht nichts verkehrt. **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Ungewöhnliche Inspirationsquelle, ungewöhnliches Adventure

Schallend gelacht habe ich nicht, aber mehrmals geschmunzelt und Spaß bereitete mir diese moderne Version von Hamlet auf jeden Fall. Ist halt relativ weit weg von dem, was man unter einem Videospiel versteht – letztlich bekommt ihr das beinahe gleiche Erlebnis, wenn ihr das Buch kauft. Okay, dann fehlen Musik und „Achievements", aber manch einer blättert vielleicht lieber vor- und zurück anstatt ein paar Knöpfe zu drücken. Ich war mir erst nicht sicher, ob ich einen Test zu To Be Or Not To Be in die N-ZONE packen sollte – mit Hamlet und Shakespeare allgemein kenne ich mich kaum aus, und es ist ein echter Nischentitel. Da das Spiel mir aber nicht nur die Original-Story näherbrachte, sondern auch trotz der extrem simplen Präsentation gut und länger als gedacht unterhielt, hat sich der ungewöhnliche Titel den Platz verdient. Wenn ihr einen Rechner habt, kommt ihr über Steam übrigens noch günstiger an das Spiel, nämlich für nur fünf Euro.

Infos

Termin:	12. Januar 2022
Genre:	Adventure
Hersteller:	Tin Man Games
Entwickler:	Tin Man Games
Sprache:	Englisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 8 Euro

Pro & Contra

- ✚ Erstaunlich viele Optionen beim Story-Verlauf
- ✚ Humorvolle Texte inklusive Anspielungen
- ✚ Charmante Comic-Optik
- ✚ Freischaltbare Boni
- ✚ Praktische Checkpoints
- ➖ Gute bis sehr gute Englischkenntnisse nötig
- ➖ Präsentation sehr textlastig
- ➖ Einige Enden kommen sehr abrupt

Wertung

8

Eine moderne Interpretation von Hamlet mit reduzierter Präsentation, aber viel Humor

Nach dem Abschluss eines Durchgangs wird ein Comicbild passend zum Ende freigeschaltet. Insgesamt gibt es über 100 davon.

Dank des einfachen Checkpoint-Systems könnt ihr zu Entscheidungspunkten zurückspringen. So müsst ihr nicht alles von vorne spielen.

Der Golfteil des Spiels ist simpel und schnell verinnerlicht. Hier liefern wir uns ein Duell mit dem Charakter „Golfmann“.

RPGOLF LEGENDS

Eure kühnsten Träume werden wahr: RPGolf Legends ist ein Golf-Rollenspiel-Hybrid! Was, das stand nicht auf eurer Wunschliste? Vielleicht lohnt sich ja trotzdem ein Blick – hier der Test.

Man soll ein Buch nicht nach dem Einband beurteilen, und ein Spiel nicht nach der Qualität des Werbematerials. Deshalb ließen wir uns auch von der eher amateurhaft wirkenden Optik der Promo-Artworks (siehe rechts) nicht abschrecken und schwangen die Eisen in RPGolf Legends! Wann hat man schließlich mal die Chance, eine Kreuzung aus Oldschool-RPG und Arcade-Golf zu spielen? Na ja, eigentlich hat man sie seit fünf Jahren. In dieser speziellen Nische sitzt auf der Switch bereits Golf Story, das 2017 erschien. Was sind also die Gründe, sich für RPGolf Legends zu entscheiden? Wir haben uns das genauer angesehen.

Angeln statt Golfen

Die Lage könnte dramatischer nicht sein: In der Welt von RPGolf Legends haben Dämonen den Menschen durch einen Zauber das Golfen vermiest; magische Schutzschilde verhindern, dass man sich den Löchern im Grün auch nur nähert. Protagonistin Aerin hat gegenüber dieser Misere kapituliert und widmet sich notgedrungen ihrem zweitliebsten Hobby: angeln. Wie das Schicksal es so will, zieht sie einen magischen und sehr gesprächigen Schläger aus dem Wasser, der in der Lage ist, den Golffluch aufzuheben. Klar, was jetzt kommt: Aerin zieht mitsamt ihrem plappernden Eisen los, um sämtliche Golfplätze der Welt wiederzubeleben. Die Story nimmt sich offensichtlich nicht allzu ernst und des Öfteren diverse Klischees auf die Schippe. Schon in den ersten Minuten wird die vierte Wand durchbrochen, der Spieler also direkt angesprochen oder Bezug darauf genommen, dass die Figuren Darsteller in einem Videospiel sind. In dieser Hinsicht unterscheidet sich RPGolf Legends von Golf Story, das einen eher klassischen Heldenweg als erzählerisches Gerüst verwendet, bei dem ihr versucht, zum weltbesten Golfer zu werden.

In Zelda-Manier (die Serie ist eine offensichtliche Inspirationsquelle) zerschlagt ihr Vasen und Kisten. Nur eben nicht mit dem Schwert, sondern mit dem Eisen.

Auf eurer Reise besucht ihr einige Siedlungen. Die NPCs dort haben (Neben-) Quests für euch. Viele Missionen sind jedoch sehr langwellig gestaltet.

Das Spiel im Spiel: An Arcade-Automaten versucht ihr euch an diesem extrem simplen Arcade-Golf im Retro-Game-Boy-Look.

Um von der ersten Insel zur nächsten zu reisen, müsst ihr zunächst Zugriff auf das Boot erhalten. Dafür müsst ihr den Einwohnern eurer Heimat helfen.

Secret of Mana trifft Golf

Außerdem handelt es sich bei RPGolf Legends um ein Rollenspiel mit aktivem statt rundenbasiertem Kampfsystem. Ihr vermöbelt eure Feinde (das sind zunächst Bären, Kobolde, Bienen und anderes eher niedlich als gefährlich wirkendes Getier) nicht mit dem Schwert, sondern mit eurem Schläger. Zwar sammelt ihr durch die Kämpfe keine Erfahrung, ihr müsst aber dennoch oft mit dem Eisen ran. Denn nur so erhaltet ihr die magische Energie, die ihr benötigt, um neue Löcher zum Spielen freizuschalten. Kampf- und Golfsystem sind weder außergewöhnlich noch komplex, dementsprechend leicht fällt der Einstieg. Bei Auseinandersetzungen könnt ihr attackieren oder blocken (später gibt's mehr Möglichkeiten), und jeder, der schon mal ein 2D-Golfspiel erlebt hat, findet sich in RPGolf Legends zurecht: Untergrund und Windverhältnisse beachten, Richtung einstellen, das passende Eisen wählen, Intensität des Schlages einstellen und ab ins Loch mit dem Ball! Genau wie in einigen der RPG-Klassiker, die RPGolf Legends sich als Vorbild auserkoren hat, spielt Grinding eine wichtige Rolle. Manchmal stellt sich ein angenehmer Rhythmus ein, nach einer Weile geht dem immer gleichen und simplen Prinzip aber die Luft aus. Es kann Stunden dauern, bis man alle Löcher einer Gegend freigeschaltet hat oder man endlich die Story voranbringen kann. Dazu kommen die rudimentären Nebenquests, die nach abgenutzter „Bringe Charakter X drei Items Y"- oder „Finde meine Frau"-Manier aufgebaut sind und bei einem Großteil der Spieler wohl spontanes Gähnen auslösen dürften. Ob einem die Hauptstory mehr zusagt, ist eng mit dem eigenen Humorempfinden verknüpft. In einigen Momenten empfanden wir das Geplapper unseres magischen Schlägers als ermüdend und ausgelutscht – inzwischen gibt es eine ganze Menge (Indie-) Spiele, die Konventionen und Klischees auf die Schippe nehmen und die dabei amüsanter sind.

RPGolf Legends ist auf jeden Fall kein Spiel, das wütend macht. Uns begegneten keine schlimmen Bugs, es sieht niedlich, wenn auch arg simpel aus. Es erzählt seine einfache Story mit einem Augenzwinkern. Die Mechaniken funktionieren. Das ist alles gut und schön, allerdings fühlt sich RPGolf Legends auch ziemlich langweilig und belanglos an, es gibt kaum Höhepunkte oder besondere Einfälle, es zieht sich teilweise und berührt in keinster Weise. Wenn das euren Ansprüchen genügt, sind die 30 Euro gut investiert.

Katharina Pache

Nicht alle Bosse sind so simpel wie der erste im Spiel. Es reicht völlig aus, auf diese Krabbe draufzuhauen, bis sie aufgibt.

MEINUNG
Katharina Pache

In seiner Belanglosigkeit ist RPGolf Legends beinahe ein meditatives Erlebnis.

Als Disclaimer muss ich vielleicht erwähnen, dass mir Golf ziemlich egal ist, sowohl in der Realität als auch in Videospielen. Aber ein paar Software-Interpretationen der Sportart habe ich in meiner Zockerlaufbahn schon gespielt, das hat auch dicke ausgereicht, um sich in RPGolf Legends zurechtzufinden. Selten habe ich so abgeschaltet wie beim Testen dieses Spiels, weil einfach keinerlei komplexer Gedankengang dabei nötig ist. Bär. Draufhauen. Kobold. Draufhauen. Golfplatz. Ball ins Loch. Sollte euer Herz intensiv für die Sportart schlagen, dann sollte euch bewusst sein, dass ihr zwischen den Kursen immer wieder unzählige Viecher mit dem Schläger verkloppen müsst. Aber wer weiß, vielleicht ist die Mischung in RPGolf Legends ja genau das, was ihr euch wünscht. Ich jedenfalls hätte einwandfrei weiterleben können, ohne jemals Zeit in dieses Spiel investiert zu haben. Aber schlechter ist mein Leben dadurch nun auch nicht geworden. Yay?

Infos

Termin:	20. Januar 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Kemco
Entwickler:	Articnet
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Vereinzelt nette Ideen, etwa bei Boss-Fights
- ✚ Golfen und Kämpfen ist quasi selbsterklärend
- ✚ Farbenfrohe Retro-Optik
- ✚ Nimmt sich nicht allzu ernst
- ➖ Immer wieder Grinding
- ➖ Langweilige (Neben-)Quests
- ➖ Boss-Fights können sich arg ziehen
- ➖ Story belanglos

Wertung

6

Simple Mischung aus RPG und Arcade-Golf mit grindlastigem Gameplay

Das Sci-Fi-Noir-Abenteuer verspricht Retro-Optik, gemixt mit Detektivcharme und jeder Menge toller Ideen – und es liefert ab! Alles zu Lacuna verrät unser Test.

Auf den ersten Blick scheint auf dem fremden Planeten, auf dem das 2D-Indie-Pixel-Abenteuer Lacuna angesiedelt ist, alles in Ordnung zu sein. Die Menschen haben in der fernen Zukunft eine neue Heimat gefunden, aber nicht nur das: Sie besiedeln verschiedene Planeten im Sonnensystem, bauen Städte und treiben fröhlich untereinander Handel.

Auf dem Gestirn gibt es Märkte, Bars und verschiedene Wohnsiedlungen, in denen sich all die Bewohner des Planeten tummeln. Es zeigt sich eindeutig, wer zur Oberschicht gehört und dementsprechend über ein gutes Einkommen verfügt, und wer sich das Leben dort kaum leisten kann und deshalb in verwahrlosten und kaputten Hochhauskomplexen leben muss.

Allerdings wirkt das Zukunftsleben nur auf den ersten Blick idyllisch. Schon bald wird man mit der erbarmungslosen Wirklichkeit konfrontiert, und das hängt mit dem Beruf unseres Protagonisten zusammen. Als Agent Neil Conrad, Mitglied der Regierungsorganisation CDI, werden wir mit allerlei bedrohlichen Situationen konfrontiert und müssen uns mit den gefährlichen Schattenseiten der nur scheinbar utopischen Welt herumschlagen. Unser neuer Auftrag: Der Außenminister eines benachbarten Planeten wurde bei einem Besuch in der Stadt ermordet. Die ohnehin schon politisch angespannte Lage zwischen uns und unserer Nachbarzivilisation wird schlagartig noch gereizter. Als Conrad müssen wir nun eine Reihe Aufgaben lösen, um den Mörder des Außenministers zu finden, dessen Beweggründe aufzudecken, weitere Attentate zu verhindern und die Geschichte letztlich zum Guten zu wenden.

Spannend: Einen festen Story-Verlauf gibt es nicht. Machen wir zu viele Fehler oder übersehen wir wichtige Hinweise, kann es passieren, dass wir am Ende nicht das gewünschte Resultat erzielen und die Geschichte einen schlechten Ausgang nimmt.

Ein Cell für alle Fälle

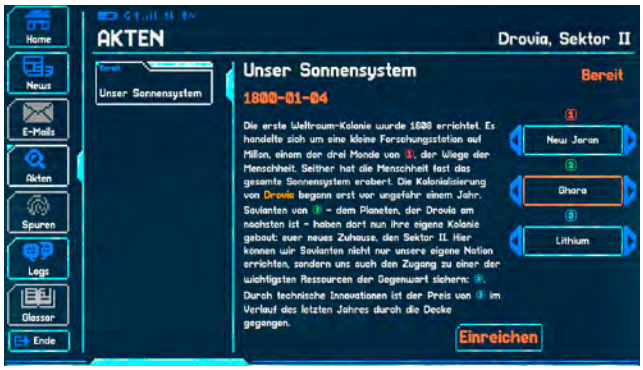
Während wir die Fälle bearbeiten, müssen Hinweise gesucht werden, die sich an den verschiedenen Tatorten befinden. Praktischerweise haben wir unser Cell dabei, ein Telefon, auf dem alle wichtigen Daten, die wir erhalten, gespeichert werden. In verschiedenen Ordnern befinden sich dann alle Gespräche, Hinweise und andere Informationen, die für den Fall relevant und per Knopfdruck abrufbar sind. Haben wir alle Hinweise gefunden oder denken das zumindest, geht es ans hoffentlich korrekte Schlussfolgern. Immer wieder bekommen wir von verschiedenen Leuten Akten zugeschickt, stellen anhand gefundener Hinweise Theorien auf und machen uns daran, Verdächtige zu schnappen.

Die Fälle werden im Verlauf des Spiels immer komplexer und passen sich somit dem Spielgeschehen an. Die Akten selbst bestehen aus Lückentexten, in denen die korrekten Lösungen nur eingetragen werden müssen – da sag noch einer, Detektivarbeit sei anstrengend!

Aufgepasst: Manchmal bekommen wir im Verlauf des Falles neue Informationen oder vermeintliche Fakten ändern sich. Dann müssen eventuell

Bei Unterhaltungen kann man das Gespräch durch die Antworten in verschiedene Richtungen lenken, um so an die gewünschten Informationen zu kommen.

Objekte, mit denen man interagieren kann, werden durch einen Kreis hervorgehoben. Das bedeutet: kein Suchen nach der Nadel im Heuhaufen!



Die Informationen, die man im Verlaufe des Spiels bekommt, müssen in die verschiedenen Akten eingetragen werden. Wäre doch die Schrift besser lesbar!

Es müssen nicht nur fallbezogene Entscheidungen getroffen werden. Ihr bestimmt, ob wie viel Detektiv Neil raucht.

die Akten angepasst werden, obwohl die Schlussfolgerungen bis zu diesem Zeitpunkt stimmig erschienen. Leider gibt es jedoch keine Auflösung, ob die gewählten Antworten nun wirklich richtig sind.

Unter Zeitdruck richtig arbeiten

Herausfordernd sind die Zeugenbefragungen im Vorfeld unserer Schlussfolgerungen. Währenddessen tickt die Uhr, und wir müssen uns schnell und oft intuitiv entscheiden, wie wir auf die (Falsch-)Aussagen des Gegenübers reagieren möchten. Wurden alle Entscheidung gefällt, alle Verhöre geführt und die Hinweise ausgewertet, gibt es kein Zurück mehr: Wurde eine Akte einmal abgeschickt, müssen wir bangen, ob unsere Entscheidungen richtig waren.

Nicht mal neu zu laden ist eine Option, ein engmaschiges Autosave-System verhindert, dass wir das Spiel austricksen. Gleichzeitig bedeutet dies auch, dass wir bei einer vermeintlich falschen Deduktion gezwungen sind, mit unseren Entscheidungen weiterzumachen und auf ihnen aufzubauen. Und das kann bei Dingen, die sich im Nachhinein als falsch herausstellen, durchaus folgenreich sein.

Richtig oder falsch?

Und wie könnte es anders sein, leicht wird uns das Ermittlerleben von den NPCs natürlich nicht gemacht: Nicht jede Figur rückt sofort mit der Sprache raus und manchmal müssen wir Personen erneut einen Besuch abstatten, wenn wir neue Hinweise gefunden haben, was das ganze Abenteuer dynamisch macht. Wir können selbst unsere treuen Arbeitskollegen mit in den Abgrund unserer Fehlschlüsse ziehen. Auf unsere Entscheidungen hin ziehen manchmal weitere Agenten umher, ermitteln und befragen Zeugen. Haben wir vorher Unsinn verzapft, kann es passieren, dass diese dann einer völlig falschen Fährte folgen, Unschuldige verhaften oder gar Gewalt gegen zu Unrecht Verdächtigte ausüben.

Und selbst, wenn wir uns keine Fehler erlauben, erwarten uns nach dem Motto „gut gemeint, schlecht gemacht“ moralische Zwickmühlen. So können wir uns entscheiden, ob wir Leuten helfen, sie bedrohen oder belügen, um an die gewünschten Informationen zu gelangen. Der Zweck heiligt die Mittel? Wenn wir das so wollen, dann ja.

Point & Click mal anders

Oft ist das Problem bei Adventures, dass man leicht Hinweise oder nützliche Informationen übersieht, obwohl man jede Ecke abgesucht hat. Um das zu verhindern, werden in Lacuna Gegenstände, mit denen wir interagieren können, mit einem Kreis markiert. Das erspart Frust, da wir nicht an Gegenständen vorbeilaufen und Informationen verpassen, nach denen wir dann ewig suchen muss. Außerdem sind manche Objekte wichtig für den Spielfortschritt, und gerade da ist diese nicht neue, aber gern gesehene Funktion ein Segen. Und: Auch sonst funktioniert die Steuerung dem Genre entsprechend simpel und angenehm intuitiv.

Auffallend ist der gelungene Einsatz von Musik und Hintergrundgeräuschen. Auf Vertonung wird zum Großteil verzichtet. Nur Neil hat eine Stimme, die gelegentlich Einblicke in seine Gedankenwelt liefert. Der einzige Soundeffekt, der uns permanent begleitet, ist das beruhigende Geräusch unserer Schritte. Die Hintergrundmusik, die sich je nach Situation und Umgebung anpasst, verleiht dem ganzen Spiel ein hervorragendes Retro-Feeling.

Dieses Gefühl wird auch durch die 2D-Pixel-Optik unterstützt. Trotz oder gerade wegen der recht einfach gehaltenen Grafik wirkt alles wie aus einem Guss. Besonders die sehr individuell gestalteten NPCs, die im Hintergrund herumlaufen, tragen dazu bei; ein Detail, das definitiv nicht notwendig gewesen wäre, der Welt durch seine Existenz aber massiv an Glaubwürdigkeit verleiht. Und obwohl wir nicht frei zwischen den verschiedenen Gebieten wechseln können, wirkt die Welt nicht segmentiert, sondern wie ein Ort, den es wirklich geben könnte. Ein kleiner Kritikpunkt neben all dem Lob: Manche Schriftzüge auf Anzeigetafeln sind schlecht lesbar.

Lacuna Matata

Alles in allem ist Lacuna ein stimmiges, gut funktionierendes Abenteuer, das in seinen knapp sechs Stunden Spielzeit ein tolles Erlebnis bietet. Vor allem die spannende Geschichte und die beeindruckende Atmosphäre tragen dazu bei, dass einem der Ausflug in diese dystopische Sci-Fi-Welt noch lange nach dem Abspann im Gedächtnis bleibt.

Rebecca Hermann & Lukas Schmid

MEINUNG
Rebecca Hermann

Ein schönes und stimmiges Detektivabenteuer

Die schönsten Spiele sind die, von denen man nichts erwartet und die einen dann umso mehr in ihren Bann ziehen. So ist es mir mit Lacuna ergangen. Ich wusste nichts über das Abenteuer, doch schon nach wenigen Minuten hatten mich die Geschichte, die tolle Atmosphäre und das simple, aber trotzdem abwechslungsreiche Spielprinzip für sich eingenommen. Es spricht wohl für die Qualität eines Spiels, wenn man trotz knurrendem Magen von den Kollegen zur Mittagspause gezwungen werden muss, weil man „nur noch schnell rausfinden will, wer denn jetzt der Mörder ist, dauert auch nur noch ein Stündchen oder so“. Nein, perfekt ist Lacuna deswegen freilich nicht, es ist sehr kurz und ob man es gut findet, dass man niemals sicher weiß, ob eine getroffene Entscheidung richtig oder falsch war, ist definitiv Geschmacksache. Trotzdem oder gerade deswegen: Ich werde Lacuna noch lange im Gedächtnis behalten – und mich ohne jede Frage schon bald noch einmal in seine düstere Welt begeben.

Infos

Termin:	28. Januar 2021
Genre:	Adventure
Hersteller:	Assemble Entertainment
Entwickler:	Digitales Interactive
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 20 Euro

Pro & Contra

- ✚ Gute und logische Geschichte
- ✚ Fälle sind weder zu einfach noch zu schwierig
- ✚ Tolle Atmosphäre
- ✚ Aufdeckmodus für Hinweise
- ✚ Stimmige Grafik
- ✚ Atmosphärische Musik
- ✚ Je nach Entscheidungen ein spürbar anderer Verlauf
- ➖ Sehr kurz (etwa sechs Stunden)
- ➖ Schlecht lesbare Schrift

Wertung

8

Ein atmosphärisches Sci-Fi-Highlight voller Charme und mit guter Geschichte

N-ZONE AWARD STIL

THE ARTFUL ESCAPE

Ist das Kunst oder nur ganz nett? The Artful Escape nimmt euch mit auf eine intergalaktische Reise durch Zeit, Raum und den Wachstumsschmerz des jungen Helden.

Francis Vendetti, der Protagonist in The Artful Escape, hat ein deutlich angenehmeres Leben als so mancher seiner Videospielkollegen. Weder wurde seine Heimat zerstört, noch seine Freundin entführt, nein, eigentlich fehlt es ihm an nichts. Er lebt in einer pittoresken Kleinstadt in Colorado in einem majestätischen Haus ganz oben auf dem Berg. Begnadeter Musiker und der Neffe eines großen Folk-Stars ist er obendrein. Wieso also das lange Gesicht? Nun, zum einen ist Francis eine unsichere, introvertierte Person, zum anderen soll er zu Ehren seines verstorbenen Weltstar-Onkels dessen größte Hits auf einem ausverkauften Gedenkkonzert zum Besten geben. Dabei schlägt Francis' Herz nicht für Folk, sondern für Gitarrenmelodien, die Planetenkerne schmelzen, das dritte Auge öffnen und die tiefschwarzen Weiten des Universums mit flüssigem Licht übergießen – kurz gesagt, er steht auf Space Rock.

Auch, wenn man selbst vielleicht nicht zufällig gerade in der gleichen Situation steckt, fällt es doch leicht, sich mit dem gehemmten Francis zu identifizieren, der sich gerne verwirklichen würde, aber erstens zu viel Angst davor hat, gesehen zu werden und zweitens nicht wagt, sich den Erwartungen von Familie und Gesellschaft zu verweigern. The Artful Escape ist, wie es der Name andeutet, die eskapistische Reise von Francis durch eine fremde Galaxie, in der er zu sich selbst findet.

Ferne Welten

Wie und warum Francis in der Nacht vor dem Konzert ein Raumschiff betritt, ist nicht wichtig und da The Artful Escape kurz ausfällt (etwa vier Stunden seid ihr beschäftigt), möchten wir möglichst wenig vorwegnehmen. Das Ende kommt schnell, man hätte gerne weiter in den Tiefen von Francis' Seele gewühlt, das Writing ist passend zur psychedelischen Akustik ein wenig abgehoben. Dennoch: Die Story von The Artful Escape funktioniert.

Die Optik des Trips zur Selbsterkenntnis jedenfalls ist in einigen Momenten atemberaubend. Wenn gigantische Raumschiffe durch Wolkenberge im Abendrot fremder Sonnen gleiten oder

Francis soll in die Fußstapfen seines Onkels treten und Folk-Musik zum Besten geben. Dabei schlägt sein Herz doch für einen ganz anderen Sound!

Die blumigen Dialoge passen ohne Frage gut zu Setting und der musikalischen Untermalung. Die Texte sind Deutsch, die guten Sprecher reden Englisch.

Spielerisch ist zwar nicht viel los in The Artful Escape, aber die Optik ist wirklich wunderschön.

Schädel längst verstorbener Kreaturen im Takt Laserstrahlen spucken, dann kann man sich am Spiel kaum sattsehen. Und das, obwohl die Optik der Switch-Fassung schwächer ist als die der restlichen Ausgaben. Auf der Nintendo-Plattform leidet The Artful Escape unter ekligem Kantenflimmern und nachladenden Texturen. Trotzdem ist es eine Freude, diese schräge Galaxie zu erkunden, die eine tolle Bildsprache aufweist; vom Heavy-Metal-Magazin über Ziggy Stardust, von den Werken des Künstlers Moebius bis hin zu Platten-Covern von Genre-Kultband Hawkwind, die Inspirationsquellen sind mannigfaltig und verschmelzen opulent miteinander.

Raum für den Klang

In einem Spiel, das sich um Musik dreht, ist der Sound mindestens ebenso wichtig wie die Grafik. Passend zu Thema weint die Gitarre hier in den schönsten Tönen und der interaktive Soundtrack kommt zwar nicht mit vielen Ohrwürmern, aber dafür mit sphärischen Soli daher. Auch die Sprecher machen einen guten Job, allerdings sind die Stimmen nur auf Englisch – die Texte immerhin lest ihr auf Deutsch.

Dass wir erst jetzt das Gameplay ansprechen, hat einen Grund: Es muss im Vergleich zu Story, Präsentation und Sound deutlich zurückstecken. The Artful Escape ist kein klassisches Rhythmusspiel wie Guitar Hero, auch wenn ihr manchmal mit Buttons und Schultertasten des Controllers Melodien nachspielen müsst – es gibt keine Punkte, keine Wertung, kein Game Over. The Artful Escape ist kein Platformer, obwohl ihr die meiste Zeit herumlauft, springt und schlittert. Zu guter Letzte weist das Indie-Spiel Adventure-Elemente auf, ihr wählt manchmal zwischen unterschiedlichen Antworten. Die meiste Zeit könnt ihr Francis bei der Fortbewegung Gitarre spielen lassen, dann verändert sich die Hintergrundmusik basierend auf eurem (teils automatischen) Geschrammel. Das war es auch schon – The Artful Escape ist in spielerischer Hinsicht anspruchslos, dadurch fällt es jedoch leichter, in die bildgewaltigen Szenerien einzutauchen, die auf dem Bildschirm erblühen.

Wie bei so vielen Indie-Spielen ist die Konzentration auf eine ganz spezifische Nische – hier das Thema Space Rock kombiniert mit einer Coming-of-Age-Story – Fluch und Segen zugleich. Wen das nicht interessiert, der bekommt abseits davon spielerisch wenig geboten. Liebhaber von Gitarrenmusik, Retro-Sci-Fi-Fans, Künstlerseelen und Indie-Zocker sollten The Artful Escape aber definitiv erleben.

Katharina Pache

MEINUNG
Katharina Pache

Habt ihr dieses Spiel nur für mich entwickelt?

Nein, nicht ganz, da fehlen noch die Rogue-Like-Elemente. Aber davon abgesehen habe ich mich selten so vom Konzept eines Spiels abgeholt gefühlt. Für mich verdient The Artful Escape schon allein wegen der fabelhaften Bildsprache eine Zehn, aber objektiv betrachtet ist es keineswegs perfekt (Erbsenzählerei: Die Animationen sind mir etwas zu steif), da wäre mehr möglich gewesen. Ein bisschen mehr Umfang, Wiederspielwert oder anspruchsvolleres Gameplay zum Beispiel. Als Liebhaber von Spielen mit Musikthema bin ich aber bereits froh, mal wieder einen Vertreter dieser Gattung zu erleben, der nicht absolut versagt. Ich habe immer noch Albträume von No Straight Roads. Man merkt, dass die Macher (einer davon ist Gitarrist bei der Band The Galvatrons) ihre ganze Liebe zur Musik in The Artful Escape haben einfließen lassen. Das Spiel war übrigens bei den letzten Game Awards in drei Kategorien nominiert, unter anderem für die beste Musik. Und jetzt lege ich Warrior on the Edge of Time von Hawkwind auf.

Infos

Termin:	25. Januar 2022
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Annapurna Interactive
Entwickler:	Beethoven & Dinosaur
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 18 Euro

Pro & Contra

- ✚ Universell verständliche Coming-of-Age-Story
- ✚ Fantastische Umgebungen
- ✚ Stimmungsvolle Gitarrenmusik
- ✚ Fängt den Space-Rock-Look perfekt ein
- ✚ Deutsche Texte
- ➖ Kurz und geringer Wiederspielwert
- ➖ Spielerisch anspruchslos
- ➖ Ruckelt gelegentlich, Kantenflimmern und Pop-Ins

Wertung

8

Himmlischer Trip: Sehr simples Gameplay, aber dafür ein audiovisuelles Erlebnis

Beim Laufen und Springen (hier reisen wir auf einem riesigen Schmetterling) schlagen wir ohne Hemmungen in die Saiten.

Gelegentlich gibt es „Bosskämpfe" – hier gegen eine Art intergalaktische Motte. Wir spielen ein Duett mit ihr, um, sie von unserem Sound zu überzeugen.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem.

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Streets of Rage 4
Wertung: 9 | Hersteller: DotEmu

What the Golf?
Wertung: 9 | Hersteller: Triband

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hitman 3
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

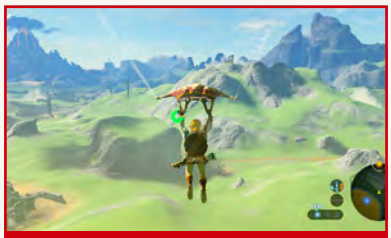
My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

Persona 5 Strikers
Wertung: 8 | Hersteller: Atlus

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt.

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Metroid Dread
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Ori and the Will of the Wisps
Wertung: 9 | Hersteller: iam8bit

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

Crosscode
Wertung: 8 | Hersteller: Deck13

Eastward
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Ender Lilies: Quietus of the Knights
Wertung: 8 | Hersteller: Binary Haze Interactive

Immortals: Fenyx Rising
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

The Artful Escape
Wertung: 8 | Hersteller: Annapurna Interactive

The Legend of Zelda: Skyward Sword HD
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Ehrenplatz der Liste gebührt niemand anderem als dem Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Dojoran
Wertung: 9 | Hersteller: Ratalaika Games

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World + Bowser's Fury
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

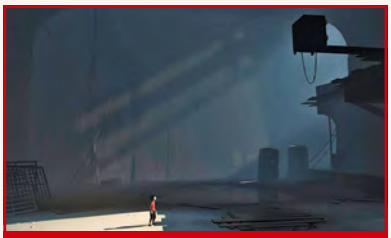
New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Super Mario 3D All-Stars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Chicory: A Colorful Tale
Wertung: 9 | Hersteller: Finji

Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Doki Doki Literature Club Plus!
Wertung: 8 | Hersteller: Serenity Forge

Dry Drowning
Wertung: 8 | Hersteller: Vigamus Leonardo

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Lacuna
Wertung: 8 | Hersteller: Assemble Entertainment

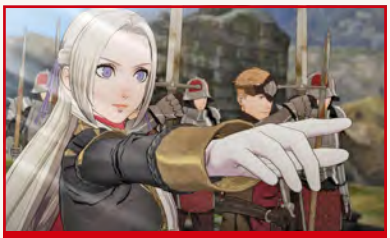
Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

The Great Ace Attorney Chronicles
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Tohu
Wertung: 8 | Hersteller: The Irregular Corporation

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Pikmin 3 Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Sid Meier's Civilization 6
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Through the Darkest of Times
Wertung: 9 | Hersteller: HandyGames

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

XCOM 2 Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Loop Hero
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Witcher Tales: Thronebreaker
Wertung: 8 | Hersteller: CD Projekt

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

Perfekt für die letzten dunklen Tage vor Frühlingsbeginn: das Horror-Abenteuer Resident Evil 2 Revelations!

MY TWO COINS

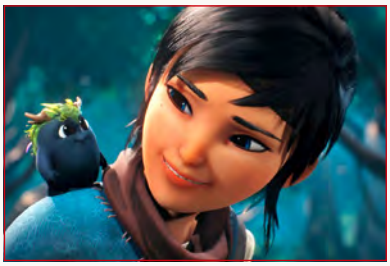
Nachdem ich neulich meinen vierzigsten Geburtstag feiern durfte, hat mich das Schicksal direkt mit ein paar körperlichen Zipperlein beschenkt. Die werde ich nicht aussitzen!

15 Jahre hat mein aktueller Bürostuhl auf dem Buckel. Er hat insgesamt drei Wohnungen und dementsprechend zwei Umzüge mitgemacht. Die Gasdruckfeder entwickelte im Laufe der Zeit eine charmante Timer-Funktion, bei der ich die Sitzhöhe auf Maximum einstelle und dann im Laufe von etwa zwei Stunden gemütlich gen Keller absinke. Ich bin überzeugt, das gute Stück hatte einmal eine Hinternpolsterung, die ist aber mittlerweile in etwa bei der Haptik eines Holzbretts angekommen. Ganz sicher bin ich mir aber, dass der Stuhl eine Rückenpolsterung hat, weil ich diese durch drei Risse genau beobachten kann. Und ja, das zähe Sitzmöbel verfügt theoretisch über Rollen, aber das sind mittlerweile Standfüße. Und nachdem wir in den letzten zwei Jahren reichlich Gelegenheit gehabt haben, unsere Büros auf Homeofficequalitäten zu überprüfen, steht fest: Ich brauche einen neuen Schreibtisch und einen neuen Bürostuhl.

Setzen, sechs

Der Schreibtisch war einfach: Da habe ich mir schlicht das elektrisch höhenverstellbare Modell gegönnt, mit dem ich bei mir im Amt schon zufrieden bin. Aber der Bürostuhl. Alter. Geschätzt 18 Milliarden Modelle, 17 Milliarden davon zwischen Fünf-Stern-Wertung und Schrott. Bei den Preisen sieht es ähnlich aus, von 20 Euro bis 1.000 Euro ist alles dabei. Und dann zu glauben, man müsste nur möglichst viel Geld reinbuttern, um das Topmodell zu kaufen, ist keine gute Strategie. Die Gewinnmargen insbesondere bei Gaming-Stühlen aus China sind lächerlich, im Gegenzug bekommt man dann aber oft nur Stangenware mit einem ausgetauschten Sticker. Und überhaupt: Soll es denn ein Gaming-Stuhl sein? Wie wäre es denn einfach mit einem guten ergonomischen Bürostuhl? Nach etlichen durchgelesenen Tests, hier und da einem Probesitzen und so vielen akquirierten Produktbeschreibungen, dass man mich fürs Lesen eigentlich hätte bezahlen müssen, hat am Ende ein Klassiker die Entscheidung gebracht: der Tipp eines guten Freundes! In diesem Sinne besten Dank an den besten Viktor, der mir sein bereits gut eingesessenes Sitzmöbel wärmstens empfehlen konnte, und auch dafür, dass ich das Teil einmal in Augenschein nehmen durfte. War zwar kein beileibe kein günstiger Spaß, aber hey – vielleicht hält der neue Sitzfleischschmeichler ja ebenfalls 15 Jahre lang.

THE OTHER CASTLE



Wer nach digitaler Charme-Software sucht, ist mit der Switch in der Regel perfekt bedient – es gibt aber auch Titel jenseits von Nintendo, die genau diesen Geschmack treffen.

Wenn ihr Lust habt auf ein wunderschön gestaltetes Abenteuer mit einer charmanten Heldin in der Titelrolle, dann möchten wir euch Kena: Bridge of Spirits ans Herz legen. Es erschien letzten Herbst und folgt der namensgebenden Heldin bei ihrer Aufgabe als Seelenführerin, verlorene Geister sicher ins Nachleben zu geleiten. Die meiste Zeit werdet ihr wahrscheinlich damit verbringen, mit den niedlichen Rott-Waldkreaturen zu spielen. Kena: Bridge of Spirits ist für die Playstation 4 und Playstation 5 erhältlich. Das mit viel Liebe designte Spiel gibt es aber auch für den PC. Und das sogar für kleines Geld.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten auf der Switch zählt.

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers 2
Wertung: 7 | Hersteller: Dotemu

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Monster Hunter Rise
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Trials of Mana
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Chronos: Before the Ashes
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Crown Trick
Wertung: 8 | Hersteller: Next Studios

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Diablo 2: Resurrected
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Shin Megami Tensei 5
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt.

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

Among Us
Wertung: 8 | Hersteller: Innersloth

Can't Drive This
Wertung: 8 | Hersteller: Pixel Maniacs

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Hextech Mayhem: A League of Legends Story
Wertung: 8 | Hersteller: Riot Forge

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Mario Party Superstars
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Diese niedliche Lebenssimulation wird euch Tage, Wochen, Monate ein Lächeln aufs Gesicht zaubern.

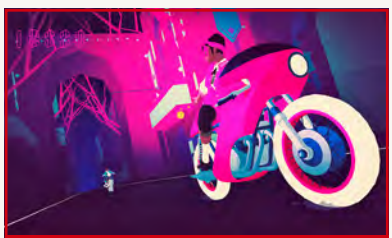
Spiritfarer
Wertung: 9 | Hersteller: Thunder Lotus Games

Stardew Valley
Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Jurassic World Evolution: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Frontier Developments

Story of Seasons: Pioneers of Olive Town
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay.

Aviici Invector: Encore Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Wired Productions

Kingdom Hearts: Melody of Memory
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für ausnahmslos alle Altersklassen.

Bioshock: The Collection
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Crysis Remastered Trilogy
Wertung: 9 | Hersteller: Crytek

Metro: Redux
Wertung: 9 | Hersteller: Koch Media

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo ging in die Vollen und lieferte einen Titel ab, den man noch über viele Jahre hinweg spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Geht immer für eine schnelle Runde zwischendurch – oder zwei, oder drei: Rocket League.

RETRORÄTSELN

Herzlichen Glückwunsch an Sebastian Struß für seine Zwei-Hit-Combo! Du hast Legend of Hero Tonma korrekt erkannt!

Bleiben wir doch direkt in unserer obskuren Ecke. Das gesuchte Spiel stammt aus den frühen 90er-Jahren und hat ein seltsames Konzept – wie die meisten Games mit Werbe- oder PR-Bezug. In unserem Fall geht es um die Rettung eines Strands vor Umweltverschmutzung. Und das mit guten Klängen, gelungener Hüpferei und tierischen Helden. Aber auch, wenn man hier unter anderem als Pelikan antritt – gut gealtert ist das Spiel leider nicht.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt.

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Burnout Paradise Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

PAPER MARIO

HÖHEN, TIEFEN, KONTROVERSEN

Der schnauzbärtige Klempner Mario wurde nicht nur durch 2D-Platformer berühmt, auch die 3D-Spiele und Spin-offs haben zu seinem Erfolg beigetragen. Einer dieser Ableger ist die Paper-Mario-Reihe, welche seit ihrem Bestehen kontrovers diskutiert wurde. Alles dazu in unserem Retro-Special!

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars machte den Anfang der Mario-Rollenspiele. Allerdings ist der Titel nie in Europa erschienen.

Mit Paper Mario fanden Marios RPGs auch ihren Weg zu uns. Das Spiel begeisterte die Kritiker und markiert den Anfang der Paper-Mario-Reihe.

Im Jahr 1985 erschien mit Super Mario Bros. für das NES das erste Mario-Spiel mit der bekannten 2D-Platformer-Formel. Es katapultierte den pummeligen Klempner an die Spitze der Videospielwelt. Mehr als zehn Jahre später entschied sich Nintendo, einen neuen Weg mit ihrer IP einzuschlagen und die Super-Mario-Rollenspiele (RPGs) wurden geboren. Das Erste erschien 1996 in Japan und Nordamerika und wollte mit seinem Namen direkt klarmachen, worum es ging: Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars. Bis es das erste Rollenspiel im Mario-Gewand allerdings nach Europa schaffte, dauerte es noch vier weitere Jahre. Schließlich erschien im Jahr 2001 Paper Mario für N64 auch auf unserem Markt. Mit diesem Spiel war eine Reihe geboren, die bis heute wohl so kontrovers diskutiert wird wie keine andere. Insgesamt sechs Teile sind bis heute erschienen und alle haben ihre ganz eigene Essenz, die jeden davon zu etwas Besonderem macht. In diesem Special schauen wir uns alle bisher erschienenen Paper-Mario-Teile an und analysieren, wie sich die Reihe verändert hat – positiv als auch negativ.

Paper Mario – Ein unbeschriebenes Blatt

Ursprünglich unter dem Namen Super Mario RPG 2 entwickelt und in Japan bereits 2000 als Super Mario Story erschienen, markiert Paper Mario den Anfang der Reihe. Nintendo entschied sich dazu, für die Rollenspiele zu ihrem Kassenschlager eine andere Grafik sowie ein anderes Konzept als bei den Platformern zu fahren, um sie von der Hauptreihe abzuheben. Die Charaktere und Objekte wurden im Papier-Look designt und waren zweidimensional, während die Spielwelten dreidimensional aufgebaut waren. Der Papier-Aspekt war dabei ein wichtiges Feature, auf dem viele Rätsel und Animationen aufbauten. Dieses Konzept war neu auf dem Videospielmarkt, und für das Entwicklerstudio Intelligent Systems war es das erste Mario-Spiel. Ein Erfolg dwar also nicht unbedingt prädestiniert.

Die Sorgen vorab waren jedoch unbegründet und Paper Mario setzte sich zu Release direkt an die Spitze der japanischen Verkaufscharts. Die innovativen Gameplay-Mechaniken und die gute Story, die in Mario-Spielen ja bis dato eher zweckmäßig war, kamen hervorragend an: Es geht nicht nur darum, Prinzessin Peach aus den Klauen von König Bowser zu befreien, der sie mal wieder mitsamt ihrem Schloss entführt hat, die Geschichte wird um einen weiteren Story-Strang erweitert. In diesem erhält Mario die Aufgabe, die sieben großen Sterne zu retten, die von Bowser, der sich die Macht des Sternenstabs zu eigen gemacht hat, in verschiedenen Bereichen des Pilzkönigreichs festgehalten werden. Nur mit ihrer Macht kann Mario es schaffen, zum fliegenden Schloss des fiesen Koopa-Königs zu gelangen, ihn im Kampf zu besiegen und Peach zu befreien. Natürlich ist das nicht bahnbrechend, aber eine schöne Abwechslung zu der sonst immer gleichen „Peach-wurde-entführt-und-du-musst-sie-retten“ -Geschichte.

Auch beim Gameplay unterscheidet sich Paper Mario von seinen 2D-Vorgängern. Da es sich um ein RPG handelt, sind hier die Kämpfe deutlich um-

Gerade die Partner wurden von vielen Spielern gefeiert. Zusammen mit dem rundenbasierten Kampsystem ermöglichten sie viel Gameplay-Innovation.

Paper Mario kombiniert das klassische Hüpf-Gameplay mit Rollenspielelementen und spricht damit die Fans beider Genres an.

fangreicher gestaltet. Die Gegner bewegen sich wie Mario auf der Karte. Bei Kontakt mit ihnen wechselt das Setting zu einer Art Arena, in der Mario nun rundenbasiert mit seinen Angreifern aufräumt. Nach jedem Kampf erhält er rollenspieltypisch Erfahrung in Form von Sternenpunkten. Wenn man genug davon gesammelt hat, steigt Marios Level und man kann seine Werte verbessern. In den Kämpfen gibt es verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Neben den Angriffen per Sprung oder per Hammer gibt es noch die Möglichkeiten, Items einzusetzen oder einen Fluchtversuch zu starten. Mit der Zeit erlernt Mario neue Fähigkeiten, die im Kampf eingesetzt werden können, sei es durch die Kraft der befreiten Sterne oder durch die Partner, die Mario im Laufe seines Abenteuers trifft und die ihn auf seiner Reise unterstützen. Bei jedem Angriff ist es wichtig, das richtige Timing zu treffen. Nur plump einen Sprung einzusetzen und abzuwarten, führt selten zum Erfolg. Man muss im richtigen Moment die richtigen Knöpfe drücken, um den maximalen Schaden zu verursachen. Außerdem spielt eine Rolle, welche Ausrüstung Mario trägt. Denn auch Schuhe oder Hämmer lassen sich mit der Zeit verbessern. Hinzu kommen die Orden: Sie verleihen neue Fähigkeiten, allerdings benötigen sie zunächst jeweils eine gewisse Anzahl an sogenannten Ordenpunkten. Diese lassen sich durch Level-Ups erhöhen.

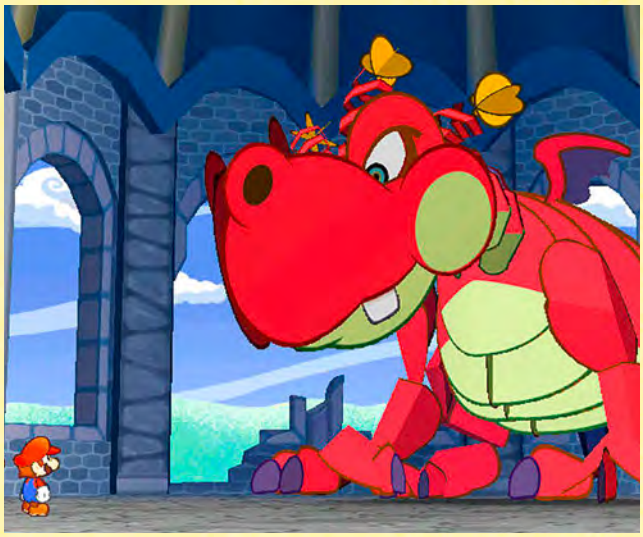
Eine weitere untypische Neuerung waren die Figuren, die Mario trifft. Die Partner und alle anderen Charaktere haben ihre ganz eigene Persönlichkeit und unterscheiden sich optisch voneinander. Das gibt der Spielwelt ihren ganz eigenen Charme, der die Fans damals wie heute begeistert. Paper Mario hat also mit der ursprünglichen Mario-Formel nur noch das Hüpfen gemeinsam. Das hat den Erfolg allerdings nicht gemindert, das Rollenspiel-Genre war beliebt und Mario sowieso. Insgesamt hat sich das Spiel 1,38 Millionen mal verkauft und die Kritiken waren überzeugend. Nintendo tat also gut daran, einen Nachfolger zu entwickeln.

Paper Mario: Die Legende vom Äonentor – Der Maßstab der gesamten Reihe

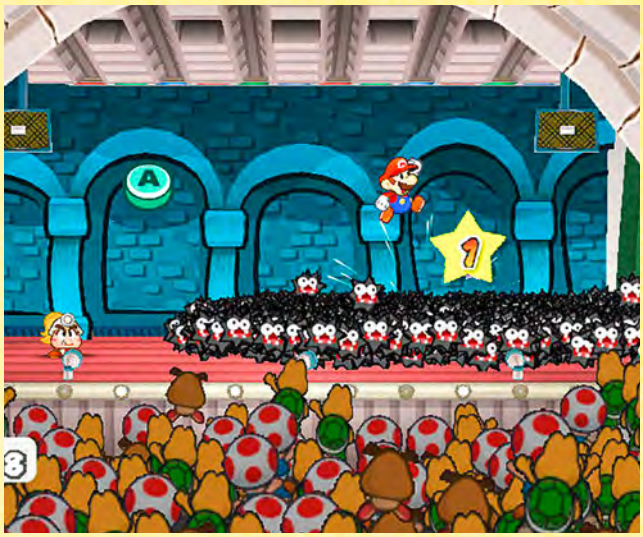
Nach dem Erfolg des ersten Paper Mario wollte Nintendo die Reihe etablieren und brachte drei Jahre später einen Nachfolger auf den Markt. Paper Mario: Die Legende vom Äonentor unterscheidet sich in Sachen Gameplay kaum von seinem Vorgänger. Allerdings wurde der Papier-Aspekt mehr ins Spiel eingebunden. So erlernt Mario mit der Zeit Fähigkeiten, die dessen Papiereigenschaften nutzen, wie das Verwandeln in einen Papier-

Die Einzigartigkeit der verschiedenen Charaktere ermöglichte verschiedene Story-Stränge, welche das Spiel besonders charmant machen.

In Paper Mario 2 wurden viele Aspekte des ersten Teils aufgegriffen und weiter verbessert. Ein Grund, warum das Spiel auch heute noch so gefeiert wird.



Die Bosse waren deutlich eindrucksvoller und abwechlungsreicher als bei den späteren Mario-Spielen, und auch sie hatten ihre eigenen Geschichten.



Das Publikum in der Kampfarena ist ein nettes Gimmick. Je besser Mario performt, desto mehr interessierte Zuschauer gesellen sich dazu.

flieger, das Falten eines Papierboots oder das Zusammenrollen, um durch schmale Lücken zu schlüpfen. Auch die Umgebung ist mehr auf das Element Papier zugeschnitten: Zum Beispiel können versteckte Schätze freigelegt werden, indem die verdeckenden Objekte einfach weggeblasen werden. Wie Papier eben! Das Kampfsystem ist größtenteils gleichgeblieben. Es ist immer noch wichtig, mit seinen Angriffen das richtige Timing zu treffen, um möglichst viel Schaden anzurichten. Die Spezialangriffe, Partner, Items und Orden unterscheiden sich aber teilweise vom ersten Ableger. Storytechnisch ist Paper Mario 2 außerdem ganz anders, als man es nun vermuten könnte. Der Hauptschauplatz des Spiels ist die Stadt Rohlingen, in der es vor Ganoven nur so wimmelt. Unter der Stadt befindet sich das legendäre Äonentor, hinter dem ein großer Schatz versteckt sein soll. Prinzessin Peach erwirbt eine Schatzkarte, welche sie an Mario schickt und ihn bittet, nach Rohlingen zu kommen. Kurz darauf wird sie entführt ... mal wieder. Aber nicht von Bowser, sondern von den Crucionen, einer seltsamen Gruppe Bösewichter, die Peach als Austausch für einen Dämon benötigt, der hinter dem Äonentor schlummert. Also begibt sich Mario mit der Gumba-Studentin Gumbrina auf die Suche nach den sieben Sternjuwelen, mit deren Hilfe sie das Tor öffnen und Peach retten wollen.

Wie im ersten Teil trifft Mario auch hier auf verschiedene Charaktere, die ihn bei seinem Abenteuer begleiten. Einige dieser Charaktere haben eigene kleine Story-Stränge, die sich in die Hauptgeschichte einfügen. Dadurch wirkt das Spiel durch und durch lebendig! Nach dem Ende jedes Kapitels hat man sogar die Möglichkeit, kurze Sequenzen als Bowser oder Peach zu spielen und die Geschichte aus deren Sicht zu erleben. Im ersten Teil war das mit Peach zwar auch möglich, in Paper Mario 2 haben diese Story-Stränge aber deutlich mehr Bedeutung und Charme. Selbst eine Liebesgeschichte zwischen der Prinzessin und einem Computer wird dem Spieler übermittelt. Durch diese neuartige Story, die tiefgründigen Charaktere und das perfektionierte Kampfsystem gilt Paper Mario: Die Legende vom Äonentor für viele Spieler und Kritiker nicht nur als das beste Gamecube-Spiel, sondern auch als das Nonplusultra der Mario-RPGs. Auch das teilweise düstere und untypische Setting ist ein großer Pluspunkt des Spiels und würde heutzutage wahrscheinlich nie wieder so von Nintendo umgesetzt werden.

Dennoch fand Marios zweites Papier-Abenteuer nicht so reißenden Absatz, wie es sich die Entwickler wahrscheinlich gewünscht hatten. Zwar wurde das Game über zwei Millionen Mal verkauft. Gerade in Europa war die Nachfrage aber überschaubar. Mittlerweile gilt Paper Mario: Die Legende vom Äonentor als eines der teuersten Gamecube-Spiele. Das liegt wahrscheinlich daran, dass viele erst später von der Qualität des Spiels erfahren haben und die Nachfrage seitdem enorm gestiegen ist. Wir hoffen auf eine Neuauflage des Gamecube-Exklusivtitels, so unwahrscheinlich es auch sein mag. Ein Mario-RPG auf diesem Niveau hat es danach nie mehr gegeben und wird womöglich auch nie existieren.

Super Paper Mario macht vieles anders als die Vorgänger. Trotzdem finden viele, es steht den ersten zwei Teilen näher als denen, die danach kamen.

In Super Paper Mario wurde mehr auf 2D-Hüpf-Gameplay gesetzt. Die Charaktervielfalt wurden aber aus den ersten beiden Teilen übernommen.

Dass das Abenteuer in einem anderen Universum spielt, ist schnell ersichtlich. Gegner und Spielwelt unterscheiden sich sehr vom Pilzkönigreich.

Super Paper Mario – Eine ganz neue Seite

Super Paper Mario erschien 2007 für die Wii und ist das wahrscheinlich exotischste Spiel der Reihe. Anstatt die klassischen Rollenspielelemente der ersten beiden Teile weiterzuführen, entschied sich Nintendo, nun wieder mehr auf die bewährte Mario-Formel zu setzen. Will heißen: Super Paper Mario ist wieder zu einem deutlich größeren Teil ein Platformer. Trotzdem unterscheidet es sich grundlegend von den alten 2D-Marios ohne Papieroptik. Der wichtigste Aspekt ist hier wieder die Story: Auch im dritten Teil tritt in Form von Graf Knickwitz ein neuer Bösewicht auf den Plan. Dieser möchte eine neue und leere Welt zu erschaffen. Dafür benötigt er das sogenannte dunkle Herz. Um dieses zu erschaffen, bringt er Bowser und Peach dazu, zu heiraten – Super Mario Odyssey war nicht das erste Spiel mit dieser Idee – und zwingt sie unter Hypnose zum Ja-Wort. Mario muss den Plan verhindern, indem er die acht wahren Herzen findet, mit denen er Graf Knickwitz aufhalten kann. Bowser und Peach nehmen dabei aber nicht nur eine unwichtige Nebenrolle ein, im Gegenteil. Abgesehen von Mario und Bruder Luigi gehören die beiden zu den spielbaren Charakteren, und jeder von ihnen hat eigene Fähigkeiten. Peach kann mit ihrem Schirm gleiten, Bowser Feuer spucken (was im Anbetracht der Tatsache, dass die Spielwelt und Charaktere aus Papier sind, ziemlich gefährlich ist) und Luigi etwas höher springen als sein Bruder. Die Kämpfe laufen auch anders ab als in den Vorgängern. Man tritt nicht in rundenbasierten Duellen gegen seine Gegner an, sondern bekämpft sie ganz Mario-typisch in der zweidimensionalen Overworld, indem man auf sie springt oder mit dem Hammer zerschlägt. Dabei muss man nicht auf das Timing der Angriffe achten, in dieser Hinsicht ist Super Paper Mario eine Ausnahme in der Spielereihe.

Als Innovation dienen zudem die neuen Helfer von Mario, die Pixl. Jedes Pixl hat eine eigene Fähigkeit und man muss sie je nach Situation einsetzen. Dadurch ergibt sich auch die neue Haupt-Gameplay-Mechanik in Super Paper Mario: Mario hat die Möglichkeit, von der 2D-Perspektive in eine 3D-Perspektive zu wechseln. In dieser werden dann Objekte sichtbar, die im zweidimensionalen Raum verborgen bleiben. Die meisten Rätsel des Spiels bauen auf diesem Gimmick auf. Zwar unterschei-

Aus 2D mach 3D! Mit dieser Fähigkeit kann Mario viele Hindernisse überwinden und auch die Rätsel im Verlauf des Abenteuers bauen darauf auf.

Im vierten Teil der Reihe dreht sich alles um Sticker, also Aufkleber. Sie können auf der Welt gefunden oder im Shop gekauft werden.

det sich Paper Mario 3 sehr von seinen Vorgängern, die meisten zählen das Spiel aber trotzdem zu den „guten" Paper-Marios. Die ausgefallene Story, der besondere Look und die Mischung aus neuem und gewohnten Gameplay kamen ausgezeichnet an. Im ersten halben Jahr nach Release hatte sich das Game bereits über zwei Millionen Mal verkauft und bekam ähnlich gute Bewertungen wie die ersten beiden Teile. Es sollte allerdings das letzte Spiel der Reihe sein, das von positiven Kritiken überhäuft wurde.

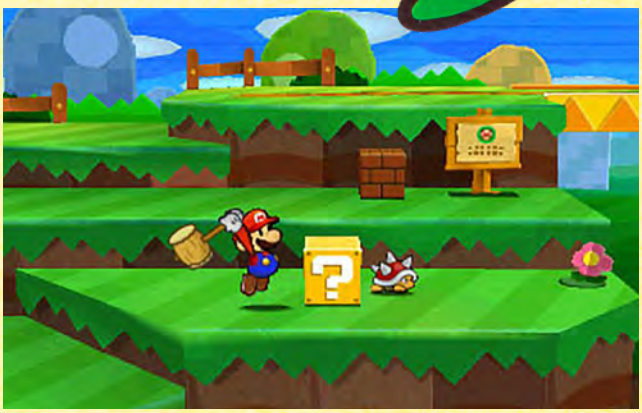
Paper Mario: Sticker Star – Der große Scherenschnitt

Nachdem Super Paper Mario stark mit den Erwartungen an die Reihe gebrochen hatte, waren die Fans begeistert, als auf der E3 2010 ein neues Paper-Mario-Spiel mit rundenbasiertem Kampfsystem und augenscheinlich altem Gameplay angekündigt wurde. Umso enttäuschter waren viele, als Paper Mario: Sticker Star im Dezember 2012 für den Nintendo 3DS erschien. Mit diesem Spiel zog Nintendo den Hass aller eingefleischten Paper-Mario-Fans auf sich, es markiert den Wendepunkt der Reihe. Und das, obwohl es eigentlich kein schlechtes Spiel ist!

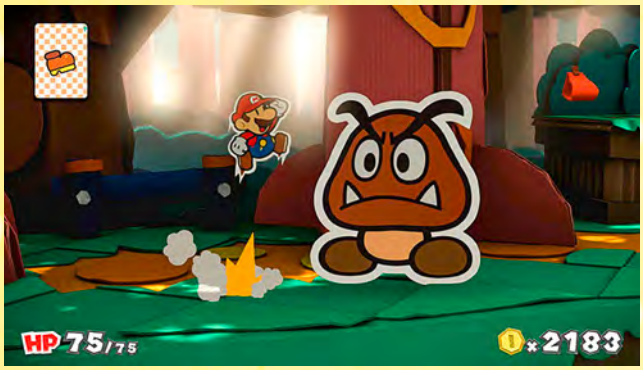
Die meisten argumentierten, dass Paper Mario 4 kein richtiges Paper Mario mehr ist. Dabei bezogen sie sich auf die Story- und Gameplay-Elemente der Vorgänger, die mit dem neuen Teil über den Haufen geworfen wurden. Tatsächlich ist Paper Mario: Sticker Star aber mehr Paper Mario als jedes Spiel der Reihe zuvor, denn nirgends wurde der Papier-Aspekt so konsequent umgesetzt wie hier. So gut wie jedes Element in der Spielwelt ist aus Papier zusammengesetzt. Auch die neue Sticker-Mechanik setzt voll darauf, sogar die Anzahl der schlechten Papierwortspiele nahm exponentiell zu. Das ist also kein Grund, um geknickt zu sein, wenn denn das Spiel auch durch seine Mechaniken überzeugen kann. Und genau da liegt für viele der Kettenhund begraben.

Vom Kampfsystem bis zur Oberwelt, überall spielen Sticker eine Rolle. Und gerade das Kampfsystem ist, was vielen Fans sauer aufstößt. Überall in der Welt findet man Sticker an Wänden, Böden und anderen Objekten, die man abziehen und einstecken kann. Die Gegner tummeln sich auch auf der Oberwelt und bei Kontakt wechselt wie in den ersten beiden Teilen die Szene. Das Kampfsystem ist zwar wieder rundenbasiert, unterscheidet sich aber von den Vorgängern. Für jede Aktion, die man während des Kampfes ausführt, müssen Sticker genutzt werden. Es gibt Sticker für Sprung, Hammer, Pilze, Panzer und vieles mehr. Einmal genutzt, verschwinden die Sticker und man muss sie erst abermals in der Welt finden oder im Shop kaufen, um sie erneut einsetzen zu können. Je weiter man im Spiel voranschreitet, desto besser werden die Sticker, die man findet. Gelegentlich erhält man sogar reale Gegenstände, die nicht aus Papier sind und im Spiel als „Dingse" bezeichnet werden. Diese kann man dann zu Stickern machen und starke Spezialangriffe ausführen. Das System wäre an sich kein Problem, wenn es sich die Kämpfe wenigstens lohnen würden. Da es in Paper Mario: Sticker Star aber kein Erfahrungssystem mehr gibt, nimmt die Motivati-

Der Papier-Aspekt spielt in Paper Mario: Sticker Star eine deutlich größere Rolle als in den Vorgängern. Das sieht man auch in der Spielwelt.



Das Kampfsystem ähnelt in Paper Mario: Sticker Star der ersten beiden Teilen der Reihe. Bei Kontakt mit den Gegnern beginnt das Duell.



In Paper Mario: Color Splash stehen Farben im Vordergrund. Die Sticker aus dem Vorgänger wurden hier durch Kampf-Karten ersetzt.

Mario muss einige Hürden überwinden, um der Welt von Insel Prisma in Paper Mario: Color Slash ihre bunten Farben zurückzugeben.

on, jeden Gegner zu bekämpfen, zügig ab. Für jeden Sieg erhält man stattdessen nur ein paar Münzen, an denen sowieso nie Mangel herrscht. Ein weiteres Papier-Feature ist das „Papierisieren". Damit kann Mario Sticker in der Welt anbringen, die dann gewisse Dinge bewirken. Beispielsweise kann eine Brücke, die von Bowser Jr. entfernt wurde, wieder an ihren Platz geklebt werden. Das ist zwar sehr cool und innovativ, aber dennoch nur ein Nebenelement. Weiterhin ist das Spiel nicht mehr in Kapitel, sondern in einzelne Level und diese wiederum in verschiedene Welten unterteilt, was eher an die 2D-Marios erinnert. Generell hat das Spiel kaum noch RPG-Elemente wie die Vorgänger, sondern spielt sich wie ein Action-Adventure. Und das ist nicht, was sich die Fans nach Super Paper Mario gewünscht haben.

Auch die Story ist in Paper Mario 4 nicht mehr der Rede wert. Es scheint, als hätte man die charmanten Geschichten aus den ersten drei Teilen zusammengeknüllt, in den Reißwolf geschmissen und die Schnipsel zum Feuer machen benutzt. Übrig bleibt dann ein Bowser, der durch einen Stickerkometen Macht erlangt und Peach entführt, woraufhin Mario sie retten und nebenbei fünf große Aufkleber sammeln muss. Dabei hilft ihm seine Begleiterin Kersti, die aber eher ein nerviges Anhängsel im Stil von Links Feen-Begleiterin Navi darstellt denn eine wirkliche Unterstützung. Der letzte Punkt, den viele Spieler an Sticker Star kritisieren, ist die absolute Gesichtslosigkeit der Charaktere. In Paper Mario 2 wurde fast jede Figur individuell designt und mit einer eigenen Persönlichkeit ausgestattet. In Sticker Star gibt es dagegen nur eins: Toads, Toads und noch mehr Toads, die alle absolut identisch sind und deren Persönlichkeiten sich maximal erahnen lassen. Mit all diesen Punkten lenkte Nintendo das Spiel in eine kindlichere Richtung, in der Story und Charme nicht so wichtig sind und einzig und allein der Spielspaß im Vordergrund steht. Immerhin daran mangelte es Paper Mario Sticker Star nicht. Insgesamt hat sich der Titel etwas über zwei Millionen Mal verkauft und stellt für einige sogar das beste Nintendo-3DS-Spiel dar. Für Fans der ersten Teile war es dennoch eine grobe Enttäuschung, da ihrer Meinung nach die Magie der alten Paper-Mario-Spiele gänzlich verloren gegangen ist. Mittlerweile teilt sich das Lager in Zocker, die Sticker Star entweder über alles lieben oder in solche, die es absolut nicht mögen, was den Titel zu einem überaus kontroversen und heiß diskutierten Nintendo-Spiel macht.

Paper Mario: Color Splash – ein schwarz-weißes Farbabenteuer

Nach der Kontroverse Paper Mario: Sticker Star erhielt das Image der Reihe einen Knacks. Das änderte sich auch nicht mit der Ankündigung des fünften Teils Paper Mario: Color Splash, der im Oktober 2016 für Wii U erschien. Es wurde nämlich ziemlich schnell klar, dass er sich eher an Sticker Star orientierte als an den Ursprüngen und für die Fans somit eine weitere Enttäuschung darstellte. Sein Gameplay ist fast identisch zu dem in Sticker Star. Das Hauptaugenmerk liegt nur diesmal nicht auf Stickern, sondern, wie der Name schon vermuten lässt, auf Farbe. Statt Klebebildchen kann man nun Karten sammeln, die teilweise eingefärbt werden müssen und die Sticker in ihrer Funktion ersetzen.

Statt Kersti begleitet einen nun der Farbeimer Farbian und anstelle des Papierisierens hat man die Möglichkeit, über das Wii U-Gamepad Teile aus der Welt auszuschneiden und dadurch die Umgebung zu verändern. Auch die Dingse sind in

Mit den Dings-Karten lassen sich teils kuriose Spezialangriffe ausführen. Da schwingen sogar die Gumbas ihr Tanzbein.

Form von Ding-Karten wieder dabei. Neu ist Marios Farbhammer, mit dem er farblose Flecken in der Welt einfärben kann. Allerdings hat er nicht unendlich viel Farbe und muss sie immer wieder durch Farbtropfen in der Welt auffüllen.

Die Story ist im Vergleich zum Vorgänger immerhin deutlich innovativer. Zum einen spielt Paper Mario: Color Splash nicht im Pilzkönigreich, sondern auf der Prisma-Insel. Zum anderen wird Prinzessin Peach nicht direkt am Anfang entführt. Sie reist sogar zusammen mit Mario auf die Insel und wohnt dort einige Zeit, während der bemützte Klempner sein Abenteuer bestreitet. Die Prisma-Insel wurde mit schwarzer Farbe verseucht und Mario muss die sechs großen Farbsterne in sechs verschiedenen Welten finden, um dem Ort seine Farbe zurückzugeben. Dabei werden die wahren Ereignisse erst mit der Zeit klar, da jeder gerettete Farbstern seine Erinnerungen an die Geschehnisse preisgibt. Schließlich ist klar, dass Bowser an der Entstehung der schwarzen Farbe schuld ist, da diese ihn korrumpiert hat, was ihn zu einer schwarzen Version seiner selbst werden ließ. Dieser Fiesling ist dann auch der Endboss des Spiels. In Bezug auf die Charaktere macht es Color Splash besser als der Vorgänger. Es wimmelt zwar immer noch fast nur von Toads, jedoch gibt es auch spezielle Exemplare, die sich optisch voneinander unterscheiden und die in der Story eine gewisse (Neben-)Rolle spielen. Nichtsdestotrotz ist Paper Mario: Color Splash ein Action-Adventure und kein RPG. Außerdem ist es zweifellos ein gutes Spiel. Aber um die Fans der ersten Stunde glücklich zu machen, hilft wohl nur eine Rückkehr zu den Wurzeln der Reihe.

Paper Mario: The Origami King – Faltenfreier Kompromiss?

Paper Mario: The Origami King ist der sechste und aktuelle Teil der Reihe und wurde am 17. Juli 2020 für die Nintendo Switch veröffentlicht. Mit diesem Spiel versuchte Nintendo, einen Spagat zwischen den alten und den neuen Titeln zu schlagen und die Fans zu versöhnen. Tatsächlich bringt Origami King einige alte Elemente zurück. Zum einen existiert keine Welten- und Levelunterteilung mehr. Es gibt nun wieder eine große Karte mit verschiedenen Gebieten, die man mit Mario nach und nach erkunden kann. Sogar die Partner aus den ersten beiden Teilen kehren zurück. Zwar nehmen sie nicht mehr aktiv an den Kämpfen teil, aber ihre Geschichten und Persönlichkeiten sind auf jeden Fall eine

Das Levelsystem in Paper Mario: Color Splash wurde aus dem Nintendo-3DS-Vorgänger übernommen. Die Meinungen zum Spiel gehen weit auseinander.

Als Bosse dienen, wie in vielen anderen Mario-Spielen auch, die Koopalinge Iggy, Roy, Morton, Lemmy, Larry, Wendy und Ludwig.

In Paper Mario: The Origami King muss sich Mario gegen die Origami-Schergen von König Olly wehren ... oder mit ihnen tanzen!

schöne Verbesserung. Neben unter anderem einem friedliebenden Bob-omb und einem Toad-Archäologen schließt sich mit der Zeit sogar der König der Koopas höchstpersönlich dem Abenteuer an.

Moment, Bowser hilft Mario? Das heißt ja, dass er nicht der Bösewicht ist! Ja, tatsächlich schlüpft Bowser diesmal wie in Paper Mario 2 und 3 nicht in die Rolle des Gegenspielers. Stattdessen übernimmt diesen Job der Origami-König Olly, der die Welt in sein eigenes Origami-Königreich verwandeln will. Um den Plan entfalten zu können, verwandelt er Prinzessin Peach in eine Origami-Figur, reißt ihr ganzes Schloss aus dem Boden, wickelt es in Luftschlangen ein und verfrachtet es auf die Spitze eines Vulkans. Mario muss nun die fünf großen Luftschlangen finden und zerstören, damit das Schloss zurückgebracht und Olly besiegt werden kann. Dabei muss er sich Origami-Versionen von Bowsers Schergen stellen, die vom bösen König gefaltet wurden und nun ihm gehorchen.

Neben den Partnern, die Mario im Laufe des Spiels trifft, hat er noch eine weitere Gefährtin an seiner Seite: Olivia, die kleine Schwester des Königs, die ihre Kräfte lieber für das Gute einsetzt. Durch sie erlernt Mario eine neue Fähigkeit, die Faltarme. Mit ihnen kann Mario seine Extremitäten zu Origami falten und so deutlich länger und kräftiger machen. Das hilft ihm zum einen beim Erkunden der Oberwelt, zum anderen bei den Kämpfen. In Sachen Kampfsystem hat sich Nintendo diesmal aber etwas ganz Neues einfallen lassen: Die Kämpfe finden zwar wieder in einer Art Arena statt wie in den ersten beiden Teilen. Nun befinden sich die Gegner aber in einem 360-Grad-Kampffeld mit vier verschiebbaren Ringen um Mario herum. Diese muss man zunächst möglichst ideal anordnen, um den maximalen Schaden verursachen zu können. Das ist anfangs noch recht leicht, wird aber mit der Zeit sehr herausfordernd, was den Kämpfen eine gewisse taktische Note verleiht.

Auch außerhalb der Kämpfe gibt es ein neues Gimmick. König Olly hat Teile der Papierwelt herausgerissen, Mario kann diese Löcher mit seinem neuen Schnipselbeutel stopfen und die Umgebung reparieren. Der Sack hat allerdings wie in Color Splash ein Limit und muss immer wieder mit herumliegenden Papierschnipseln aufgefüllt werden. Mit der Individualität der Charaktere verhält es sich ähnlich wie beim Vorgänger.

Die Orte in Paper Mario 6 versprühen einen ähnlichen Charme wie in den ersten beiden Teilen. Die bunten Farben machen auf jeden Fall viel her.

Die Welt ist nun wieder deutlich offener und Mario muss sie bereisen, um König Olly aufzuhalten und Prinzessin Peach zu retten.

Die Rückkehr der Partner war für die Fans eine große Freude.Auch wenn ihre Funktion im Vergleich zu damals deutlich eingeschränkt ist.

In der Origami-Welt von King Olly hören Bowsers ehemalige Schergen nun auf das Kommando des neuen, bösen Chefs. Pass lieber gut auf, Mario!

Zwar gibt es immer noch massenhaft Toads, die Vielfalt an anderen und individuellen Charakteren ist aber deutlich größer als in Sticker Star.

Paper Mario: The Origami King kombiniert also alte und frische Elemente der Paper-Mario-Reihe und gibt noch ein paar neue Ideen dazu. Die Partner sind zurück, wenn auch nicht in dem Umfang der alten Spiele. Einerseits ist die Welt ist wieder offen und in Kapitel unterteilt und das Kampfsystem ist wieder rundenbasiert, allerdings in einem neuen Stil. Andererseits fehlt abermals ein Levelsystem und die verschiedenen Story-Stränge sind längst nicht so tiefgreifend wie beispielsweise in Paper Mario 2. Dennoch ist Paper Mario: The Origami King ein guter Schritt von Nintendo, um die Fans der verschiedenen Spiele einen Schritt aneinander heranzuführen. Viele werden natürlich trotzdem erst zufrieden sein, wenn ein Spiel ganz im Stil des zweiten Teils erscheint. Aber selbst, wenn das passiert, wird es wahrscheinlich nicht das Erlebnis von damals liefern. Nintendo fährt mittlerweile eine andere Schiene und das zeigt die Paper-Mario-Reihe mit all ihren Änderungen wunderbar. Wir müssen also abwarten, was die Entwickler mit der Reihe vorhaben und sind gespannt, ob die Papier-Spin-off-Reihe unseres geliebten Klempners ihr volles Potenzial entfalten kann! **Nicolai Brülke & Katharina Pache**

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und zwanzig Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 20 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 03/2002

Der Gamecube lässt uns einfach nicht los: Nach diversen Previews, Import-Tests und Launch-Impressionen aus Japan hatten wir natürlich auch in Ausgabe 03/02 neue Infos zum ersehnten Spielewürfel parat. Im Vorfeld der Nürnberger Spielwarenmesse (und damit bei uns um die Ecke) legte Nintendo den Europa-Launch auf den 03. Mai 2002. Zwei Farben, 20 Spiele, 250 Euro. Weil wir uns in den Ausgaben zuvor schon durch jede Menge GC-Launch-Titel getestet hatten, war diese Ausgabe eher mit Spielen aus der zweiten und dritten Reihe bestückt: So besprachen wir vorab ein neues Jump & Run der Turok-Macher namens Vexx, ballerten uns durch James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer und verliehen Biene Maja: Das große Abenteuer die verdiente Einschätzung „Sehr gut". Und trotzdem ist nicht sie, sondern Darth Vader auf dem Cover. Frechheit! Der kommt im Heft nicht einmal vor! Im Testbereich hatten wir diesmal Sportspiele noch und nöcher auf Lager: NBL, NFL, ESPN International Winter Sports und Mike Tyson Boxing. Abseits von Feld, Piste und Ring verdienten sich diesmal Sonic Advance (85), Crash Bandicoot XS (86) und der Rollenspiel-Knaller Golden Sun (85) den N-Zone-Hit-Award. Letzteres hätten wir wohl noch höher bewertet, hätten uns Story und Charaktere genauso überzeugt wie Effekte und Magiesystem. Nichtsdestotrotz war das Spiel der Mario-Golf-Macher ein sehr gelungener RPG-Auftakt auf dem GBA. Zu guter Letzt: Dinos. Die gab's zweimal im Heft, wobei uns Jurassic Park 3: Dino Attack (76) aber besser gefiel als In einem Land vor unserer Zeit (41). Sorry, Littlefoot.

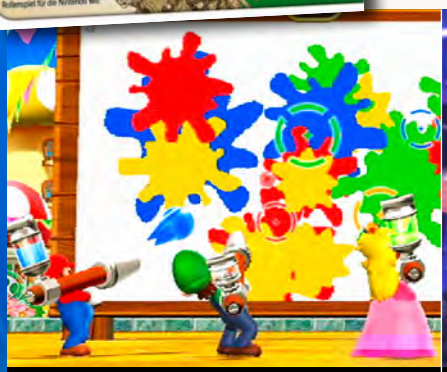
VEXX

SONIC ADVANCE

GOLDEN SUN

AUSGABE 03/2012

Auf ihre alten Tage bekam die Wii 2012 noch mal ein paar echte Hochkaräter spendiert: Da überraschte uns einerseits Mario Party 9, bei dem die Entwickler so manches angestaubte Konzept der Erfolgsserie überarbeitet hatten. Ordentlich gestrafftes Tempo, Verzicht auf unnötige Fuchtelsteuerung und eine Spielführung, die gegnerische Züge weniger langweilig für alle Beteiligten machte, verhalfen dem Spiel zur Multiplayer-Topwertung von 85. Für Solisten mussten wir zwar zehn Punkte abziehen, aber die waren bei anderen Spielen ohnehin besser aufgehoben. Bei The Last Story, zum Beispiel: Hier kreierte das JRPG-Dreamteam Sakaguchi/Uematsu ein grafisch wunderschönes und toll klingendes Abschiedsgeschenk an die Wii, bei dem wir aber in puncto Kampfsystem und Story einiges auszusetzen hatten. 80 Punkte! Der eher unspektakuläre Rest vom Fest: Tekken 3D Prime Edition (77/81), One Piece Unlimited Cruise SP (74) und die Pappkameraden-Schießbude Reload (65/67). Ihr „erschießt" zwar nur Zielscheiben, dafür macht ihr euch wahrscheinlich schon mit dem Kauf des Spiels die Finger schmutzig, weil hier der US-Waffenhersteller Remington Arms seinen Lizenzsegen spendete. Nicht weniger dubios: Die unzähligen Berufe, die der liebe Mario im Verlauf seiner langen Karriere schon ausübte, und die wir uns in einem großen Retro-Special mal näher ansahen: Rennfahrer, Fußballer, Arzt, Maskottchenvermöbler, Golfer, Olympionike – Hat irgendjemand einmal die Qualifikationen dieses Mannes geprüft? Und ist Klempnern überhaupt eine davon?


MARIO PARTY 9

THE LAST STORY

TEKKEN 3D PRIME EDITION

AUSGABE 03/2017

Ihr wolltet alle Infos zur Switch, und ihr bekamt sie auch! Knapp ein Drittel der Ausgabe widmeten wir ganz und gar Nintendos neuer Hybrid-Maschine, die einen Monat später an den Start ging. So viele Spiele zum Ausprobieren! Da gab es natürlich den Launch-Hit Zelda: Breath of the Wild, dem wir eine finale Vorschau spendierten und auf den wir gespannt waren wie ein Zora-Bogen. Super Mario Odyssey versprach in seinem Trailer viel, und sollte letztlich fast alles halten. Splatoon 2, Arms und Mario Kart 8 Deluxe sicherten sich gute Wertungseinschätzungen, aber auch kleinere Titel wie Snipperclips, Shovel Night und Fast RMX bedachten wir mit Vorschau-Kästen. Bei Hardware und Services ergaben sich trotz aller Begeisterung noch einige Fragen, die wir unseren früheren Ichs nun retrospektiv beantworten können. Werden HD-Rumble und Infrarot-Sensor kurzlebige Gimmicks, für die sich Spieleentwickler nicht die Bohne interessieren? Leider ja. Liegt 1-2-Switch vielleicht doch der Konsole bei? Nein, kostet 50 Euro. Macht Nintendo seine Online-Services zum Start so stabil, dass es in Ordnung ist, dafür Geld zu verlangen? „Ne-i-n", stottert der laggende Mario. In der Testrubrik galt diesmal die Devise: viele Pre- und wenige Reviews. Das herzallerliebste Poochy & Yoshi's Woolly World erschmeichelte sich eine stabile 83, Dragon Ball Fusions schaffte 78 Punkte. In einem Special sahen wir uns schließlich ein paar unorthodoxe Nintendo-Spiele an, darunter das Lernprogramm Mario Teaches Typing (PC), Mario Paint inklusive SNES-Maus, und den kurios-charmanten Verkaufsflop Captain Rainbow (Wii).

1-2-SWITCH

ARMS

POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

N-ZONE-STECKBRIEF #78

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Kent C. Koopa

ERSTER AUFTRITT:
Paper Mario (2001)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Paper Mario (2001)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Wer diesen Koopa zu Fall bringen will, muss sich auf einen harten Kampf gefasst machen: Zum Zeitpunkt des Erscheinens von Paper Mario ist Kent der drittgrößte Koopa überhaupt – nach einem unbekannten Artgenossen und Ober-Kröte Bowser, versteht sich. Im Gefecht lässt sich dieselbe Strategie anwenden wie bei anderen Koopas: Bugsiert man Kent auf den Rücken, kann man ihn gefahrlos angreifen und seine hohe Verteidigung ignorieren.

KURZBIOGRAFIE:
Kent C. Koopa versperrt der Heldentruppe im fünften Kapitel von Paper Mario den Weg nach Koopaheim, was Teammitglied Kolorado daran hindert, zu seiner dort wohnenden Frau zurückzukehren. Die geldgierige Riesenkröte versucht jedem, der das Dorf betreten will, ganze 100 Münzen abzuluchsen – alternativ besiegt man ihn im Kampf oder schlängelt sich durch die Toad-Tunnels.

TRIVIA:
Wer den Namen des kurzsichtigen Koopas auf Englisch ausspricht, bemerkt vielleicht das Wortspiel, das sich dort versteckt: Kent C. Koopa klingt nämlich stark nach „Can't see Koopa“. Damit dürfte auch klar sein, warum er eine Brille trägt!

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Liebe Künstler! Da die aktuelle Aktion ausnahmsweise über zwei Ausgaben läuft, gibt es diesmal keine neuen Bilder – aber wir haben zusammengestellt, was uns über die Zeit an Werken und Grüßen alleine per Post erreicht hat! Vielen Dank für euren Einsatz, für eure Fantasie und die Mühen. Ich möchte die kurze Verschnaufpause auch nutzen, um euch zu fragen, ob euch die Kreativaktion in der aktuellen Form gefällt, ob ihr etwas an ihr ändern möchtet und wenn ja, was. Wie immer könnt ihr mir ganz einfach eine Mail an katharina.pache@computec.de schreiben oder euch auf dem Postweg mitteilen.

Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden.

Falls ihr vorhabt, ein Werk für die nächste Ausgabe – die große Nummer 300! – beizusteuern, dann seid ihr dazu bis zum 01. März 2022 herzlich eingeladen. Ein bestimmtes Motto gibt es nicht, wir wollen einfach mit euch und euren schönen Bildern feiern, dass es die N-ZONE nun bald ein Vierteljahrhundert gibt. Wir sind sehr gespannt darauf, was ihr euch einfallen lasst! Alle Teilnehmer werden außerdem einen kleinen Dank in Form eines Goodies erhalten. Genaueres können wir dazu zwar leider noch nicht sagen, wir wünschen aber schon jetzt viel Freude und danken denjenigen, die uns bereits eine Sendung haben zukommen lassen.

BEACHTET BITTE:
Die Aktion läuft diesmal über zwei Hefte, in der nächsten Ausgabe findet ihr dann eure Kunstwerke. Wir wünschen ganz viel Spaß beim Basteln, Malen und Kreieren!

REDAKTIONSSCHATZ-GEWINNER

Über das bunt gemischte Set verschiedener Pokémon-Sammelkarten-Booster freut sich:

Christopher Weiher aus Berlin

Danke für die Teilnahme und viel Spaß mit dem Preis!

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1560: Zwischen März 2018 und April 2018 konnten Spieler in Animal Crossing: Pocket Camp Möbel und Kleidung mit Mario-Thematik erhalten, indem sie durch das Erfüllen bestimmter Aufgaben Pilze sammelten. Zu den Items zählten ?-Blöcke, Röhren, Pilze, Outfits samt Hut und Schnauzbart der beiden Klempner-Brüder oder auch das Kleid von Peach.

1561: Eine besondere Eigenschaft des Pokémon-Franchise ist es, dass neue Taschenmonster stets durch die Anime-Serie beziehungsweise die dazugehörigen Kinofilme vorgestellt werden. Das geschieht oft schon sehr lange, bevor die Spiele, in welchen sie erstmals auftreten, veröffentlicht werden.

1562: Ash Ketchum ist die ikonische Anime-Version des Pokémon-Trainers Rot. In der Vorproduktion der westlichen Lokalisierung hieß der Protagonist jedoch noch Casey.

1563: In Monster Hunter Generations kann man als kostenlosen DLC ein Toon Link-Kostüm für seinen Felyne-Charakter erhalten.

1564: Das Ingame-Artwork zu Luigis gelbem Outfit in Super Smash Bros. Ultimate zeigt das ikonische L auf seinem Hut ebenfalls in gelber Farbe. Im Spielgeschehen selbst ist das L jedoch nach wie vor grün dargestellt.

1565: Der New Nintendo 2DS XL in der limitierten Poké-Ball-Edition sieht nicht nur aus, als könne man mit ihm tatsächlich Pokémon fangen. Die Pokéball-Mitte ist tatsächlich auch drückbar, wie man es besonders in der Pokémon-TV-Serie des Öfteren sieht!

1566: In seltenen Fällen kann es in den Spielen der Wii-Fit-Reihe passieren, dass zu Beginn der Trainingseinheiten die persönlichen Fitness-Assistenten zu spät kommen, sich von ihren Partnern vertreten lassen müssen oder schlichtweg verschlafen.

1567: Um die Switch-Umsetzung des ehemaligen 3DS-only-Titels Miitopia zu bewerben, war es Ende Juni 2021 möglich, ein auf dem Spiel basierendes Design im Switch-Online-Inklusivtitel Tetris 99 freizuschalten.

1568: Im Xbox-360-Titel Banjo-Kazooie: Schraube Locker kann man während der Anfangssequenz nicht nur die Microsoft-Konsole sehen, sondern direkt daneben sogar ein Nintendo 64. Die Nintendo-Wurzeln wurden also nicht vergessen!

1569: Scannt man eine Amiibo-Figur von Samus Aran in der Switch-Version von Bayonetta 2 ein, so erhält man nicht nur den Varia Suit als Kleidungsstück für die Hexe, sondern auch eine Nachricht: „Hey, hier hab ich etwas von der härtesten Kopfgeldjägerin der Galaxie. Du weißt, ich liebe 'ne knallharte Type mit großem Herzen … Oder war's andersrum? Ich muss mir wohl bald mal was für sie aus dem Handgelenk schütteln."

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Stefan schwärmt von besonderen Momenten und Spielen aus seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

STEFAN: Willkommen zurück, liebe Retro-Freundinnen und – Freunde, auf dem papiergewordenen Dachboden der N-ZONE! Diesmal habe ich zwei Geschichten von echten Urgesteinen dieser Rubrik für euch dabei: In seinem Text geht Andi Hammerl der Frage auf den Grund, ob wir die guten, alten 2D-Marios bei aller Liebe nicht vielleicht etwas zu sehr über den grünen Klee loben. Wir (und Andi wahrscheinlich auch) sind auf euer Feedback gespannt! Der liebe Renke Kuiper meldet sich auch mal wieder zurück, und zwar (wie sollte es anders sein) mit einer Geschichte zu The Legend of Zelda. Hier erfahrt ihr die „Origin-Story" des wohl größten Zelda-Sammlers Deutschlands!

Ich bin derweil immer noch auf der Insel Cocolint und im Wolkenmeer unterwegs, während ich auf den Switch-Online-Release von Majora's Mask warte. Als das Erweiterungspaket angekündigt wurde, habe ich mir vorgenommen, den Service für ein Jahr zu abonnieren und endlich all die Klassiker nachzuholen, sobald die beiden N64-Zeldas verfügbar sind. Würden jetzt beruflich und privat nicht jede Menge andere Hochkaräter zum Spielen anstehen, könnte ich mein Vorhaben gleich in die Tat umsetzen – aber dank diverser Verschiebungen aus dem letzten Jahr, die nun hereinprasseln, wird meine Hyrule-Zeitreise wohl noch warten müssen. Ich freu mich trotzdem drauf! Und nun wünsche ich euch viel Spaß beim Lesen!

Rosarote Retro-Brille bei 2D-Marios?

Hallo Stefan,

Ungewohnte Töne von mir: In meinem heutigen Beitrag zu dieser wundervollen Rubrik werde ich diesmal sicherlich auf viele verschiedene Meinungen treffen und verhältnismäßig alleine dastehen … oder auch nicht? Denn heute schwärme ich nämlich nicht so viel von vergangenen Titeln, sondern werde sie vielmehr kritisieren.

Zuerst möchte ich jedoch klarstellen, dass keines dieser Spiele in meinen Augen SCHLECHT ist. Im Gegenteil, sie sind auch Teil meiner Kindheit und gehören daher zu den wichtigsten und ikonischsten Titeln meines Spielerlebens. Um welche Klassiker es sich dabei handelt? Nun ja, um tatsächliche KLASSIKER, keine Frage. Dies macht meine Kritik wohl umso kontroverser, nehme ich an. Das erste dieser legendären Spiele ist Super Mario Bros. 3.

Legen wir alle die rosarote Fanbrille ab und ignorieren den Nostalgiefaktor. Mal abgesehen von der technisch vergleichsweisen tollen NES-Darbietung und der noch heute perfekten Steuerung: Was bleibt denn großartig übrig, abseits des Charmes? Klar, die unwahrscheinlich vielen Verwandlungen wie Frosch-Mario, Hammer-Mario oder der legendäre Tanooki-Suit sind super, keine Frage. Aber schaut man sich ganz nüchtern das Leveldesign an, so dürften einem die vielen Schwachstellen auffallen. Die einzelnen Levels sind erstaunlich kurz und in den meisten Fällen frei von Highlights. Heutzutage bieten doch wirklich mindestens 50 Prozent aller Super-Mario-Maker-2-Kreationen der Fans gelungeneres Leveldesign, als es hier zu finden gibt. Sogar Shigeru Miyamoto verriet vor einigen Jahren in einem Interview, dass er erschrocken festgestellt hat, wie schlecht das Spiel in seinen Augen ist und er sich ständig fragen muss: „Habe ich das damals wirklich für gut befunden?" So charmant und voller früher Nintendo-Liebe der Titel auch ist, mir stellt es die Zehennägel auf, wenn ich im Internet davon lese, Super Mario Bros. 3 sei das beste Spiel der Reihe. Wie gesagt, ich selbst habe viele schöne Erinnerungen an das Spiel und kann gar nicht sagen, wie oft ich den Titel rauf- und runtergespielt habe. In der Tat besitze ich auch kein Nintendo-Spiel in so vielen Varianten in meiner Sammlung, sei es auf dem NES, Game Boy Advance, auf dem 3DS, der Wii U oder in den Allstars-Versionen für SNES und Wii … Realistisch betrachtet hat aber einfach so ziemlich jedes heutige 2D-Jump&Run, auch Low-Budget-Produktionen, ausgefeilteres Leveldesign.

Ein ähnlich großes Problem habe ich auch mit dem Nachfolger Super Mario World. Oh Gott, wie ich dieses Spiel EIGENTLICH liebe! Nintendo hat sich nur mit einer Sache beileibe keinen Gefallen getan: Das Cape zerstört den Klassiker! Wie wir alle wissen, bekommt man die Feder zum Cape-Power-up alle paar Meter um die Ohren geworfen. So mächtig, wie es ist, erlaubt es dem Spieler, ohne großes Können ganze Level-Abschnitte schlichtweg zu überfliegen. Ein großer Teil aller Level ermöglicht das sogar problemlos und am Stück oder zumindest in Ausmaßen, die das eigentliche Level „unten am Boden" obsolet erscheinen lassen! Wie soll der Titel dann dem Spieler eben diese Herausforderungen bieten, welche ein gutes Jump & Run ausmachen? Die Levels an sich bieten im Gegenzug aber auch keinen Grund, zu Fuß erforscht und wirklich erkundet zu werden, mit Ausnahme der paar Schlüsselloch-Geheimgänge. Ergo: Warum sollte ich auf das Fliegen verzichten und

mich dem eigentlichen Level entgegenstellen, schließlich kann ich doch einfach nur mit einfachem Kommando alles umfliegen? So sieht in meinen Augen kein gutes Spieldesign aus, so leid es mir auch tut, dies über Super Mario World sagen zu müssen! Die Spielbalance, welche gerade in Nintendo-Titeln seit jeher eine große Rolle spielt und gerade solche Upgrades wunderbar in das gelungene Leveldesign integriert … ist in diesem Falle einfach nicht gegeben.

Zum direkten Vergleich ziehe ich die New-Super-Mario-Bros-Teile hinzu. Gerade diese haben einen weniger guten Ruf in der Fangemeinde, obwohl genau hier zahlreiche der genannten Makel ausgebessert wurden. Es gibt dort schließlich die drei Sternenmünzen, welche man einsammeln muss. Dadurch ist man – im positiven Sinne – „genötigt“, die Level zu erkunden, den einzelnen Elementen dort entgegenzutreten, sie aktiv zu spielen! Wer hier alles umgeht, spürt Konsequenzen, denn so kann man nicht alle Levels freischalten, im Gegensatz zum SNES-Klassiker. Die Power-ups zerstören nicht das eigentliche Spielkonzept und sind viel besser ausbalanciert, ergänzen es meist sogar. Auch mein geliebtes Super Mario World 2: Yoshi´s Island wirkt deshalb im Vergleich zum Vorgänger so viel weiter und moderner, weil es genau auf dieses Konzept ausgerichtet ist: Setze dich mit den Elementen deiner Jump&Run-Umgebung auseinander, um das volle Spektrum an Spielzeit und -spaß zu erleben!

Ein anderes Beispiel, ebenfalls aus der SNES-Ära, stellen die drei SNES-Ableger der Donkey-Kong-Country-Reihe dar, meiner Meinung nach noch immer die Krönung klassischer 2D-Jump&Runs. Diese sind in meinen Augen um Welten besser gealtert und spielen sich noch heute so genial wie damals. Die Titel haben nichts von ihrer Qualität verloren und werden ihrem legendären Ruf viel mehr gerecht. Denn hier ist das Leveldesign so gut, dass man sowohl sorgsam als auch als Speedrunner unterwegs sein kann und trotzdem das volle Gesamtpaket an dem erlebt, was einem das Entwicklerteam zeigen möchte. Die Fähigkeiten der Charaktere und das allgemeine Leveldesign sind einfach wunderbar aufeinander abgestimmt.

Abschließend muss ich einfach nochmal sagen: Ich liebe sowohl Super Mario Bros. 3 als auch Super Mario World und kann ohne Übertreibung behaupten, beide Spiele sicherlich mindestens jeweils 30 Mal durchgespielt zu haben. Sie werden immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben, aber man kann diese Fakten letztendlich nicht übersehen und muss sich eingestehen: Niemals kann einer dieser beiden Titel das „beste Mario-Spiel aller Zeiten“ sein, denn so ziemlich alle Nachfolger wurden besser dem Standard des Genres angepasst. Ganz außen vor gelassen ist hier natürlich der emotionale Faktor, und dieser spielt bei Nintendo-Nerds ja oft eine übergeordnete Rolle. Trotz meiner Liebe für diese beiden Spiele kann ich heute die Kritikpunkte aber nicht mehr übersehen. Mich persönlich würde die Meinung anderer Leser interessieren, vor allem jener wie mir, welche mit den Spielen direkt aufgewachsen sind. Man muss nur ehrlich sein und merkt dann schnell, dass sicherlich NICHT alle Spieler früher besser waren als heute.

Andi Hammerl

Der Beginn einer Sammlerleidenschaft

Hach ja, damals …

Zu diesem Thema möchte ich euch gerne erzählen, wie es dazu kam, dass meine Zelda-Sammlung so groß wurde. Reiner Fanboy-Wahnsinn? Verrückt, besessen, oder steckt da doch mehr dahinter? Angefangen zu sammeln habe ich erst vor ca. acht Jahren, als wir unser Eigenheim kauften. Haus = Platz. Wir richteten uns ein Heimkino ein und wollten passend dazu gern eine lebensgroße Statue. Nur welche? Ein Iron Man stand hoch im Kurs und wurde fast gekauft, bis wir im Kleinanzeiger einen lebensgroßen Link entdeckten. Link? Der Held meiner Lieblingsspieleserie? Als große Statue? Die Erlaubnis meiner Frau brauchte ich nicht einmal, da sie direkt sagte: „Bist du doof? Kauf sie!“ Für nur 400 Euro wechselte die Statue, welche im perfekten Zustand war, den Besitzer und stand dann hinter den Kinostühlen im Heimkino.

Das war mein erstes Zelda-Item in der Sammlung. Ich hatte ja noch einige Spiele der Reihe, aber ohne Verpackung, und auch nicht alle, da ich damals viele Spiele für neuere Teile immer wieder verkaufen musste. Lebensgroßer Link im Haus, ohne alle Spiele in originaler Verpackung zu besitzen? Das ging natürlich nicht und wurde schnell geändert! Dazu kamen einige Soundtracks, Figuren und Omas Erbe wurde in Zelda-Statuen investiert (zum Glück, da diese Statuen heute ein Vielfaches wert sind …) So wurde eine kleine Sammlung zu Deutschlands offiziell größter Zelda-Sammlung, welche nun in sechs Räumen verteilt steht.

Oft gab es fiese Vorurteile und sogar beleidigt wurde ich in den anonymen Weiten des Internets. Aber zum Glück waren die meisten Erlebnisse sehr positiv und auch Freundschaften unter Sammlern entwickelten sich. Interviews auf der Gamescom, gewonnene Wettbewerbe und internationale Kontakte sind seitdem entstanden. Was alles aus einer einfachen Sammelleidenschaft und sich daraus entwickelnden Hobbies (Bügelperlen, Custom-Figuren, Videos uvm.) entstehen kann ist schon cool. Aber die Prioritäten änderten sich irgendwann, und es wurde nicht mehr jeder 08/15-Kram gekauft, da seit Breath of the Wild eine echte Zelda-Merchandise-Flut hereinbrach.

Weil unsere komplette Familie Zelda liebt, wir aber ja auch andere Interessen haben, die es zu zeigen gilt, wurde die Sammlung stets umgestellt und nun sieht man auch, dass wir nicht nur Zelda-verrückt sind, sondern auch Marvel, Disney, Animes sowie allgemein Nintendo & Xbox (no fanboying) mögen. Eine Frage wurde mir oft gestellt: Ob ich der größte Fan wegen der größten Sammlung bin. So ein Blödsinn, da die Größe einer Sammlung doch nicht entscheidet, ob ich Fan von etwas bin. Ob ich nun nur ein T-Shirt davon trage, 1000 Merchandise Artikel oder nur die Spiele habe ist doch völlig egal. Jeder entscheidet das für sich selbst. Ich mag beispielsweise einige Zelda-Teile nicht (Phantom Hourglass und Spirit Tracks), welche nur zu Komplettierung in der Sammlung stehen. Ein Fan muss auch nicht stumpf alles aus einer Serie mögen, das wurde aktuell oft von Breath-of-the-Wild-Gegnern angebracht. Zelda-Fanboys mögen das Spiel nur, weil Zelda drauf steht … Aber das ist eine andere, lange Geschichte und nicht mehr Hach ja, damals.

Ich wünsche euch und euren Lesern alles Gute und bleibt gesund!

Renke Kuiper

DIE REDAKTIONSSCHATZ-VERLOSUNG (TEIL 13)

AMIIBO-DOPPELPACK

Die originalverpackten Amiibo-Figuren Shulk und Prinzessin Zelda – beide aus der Modellreihe zu Super Smash Bros. – sind die letzten Überbleibsel aus dem Prämienbestand für Abo-Kunden. Dementsprechend wurden sie noch nie ausgepackt und benutzt, sind also wie neu. Ob ihr sie in der Plastikhülle lasst oder beim Spielen nutzt, ist natürlich euch überlassen. Auf jeden Fall freuen sich die zwei sicher, wenn sie ein schönes neues Zuhause bei euch finden würden.

Falls ihr nicht wisst, was ein Amiibo ist: Diese interaktiven Figuren könnt ihr mit Wii U, Nintendo 3DS oder auf eurer Switch scannen und dann auf Extra-Inhalte in verschiedenen Spielen zugreifen.

Shulk und Zelda etwa sind kompatibel mit den Spielen Super Smash Bros. Ultimate, Mario Party 10, Hyrule Warriors und mehr. Oder ihr stellt die Figuren einfach als Schmuckstücke ins Regal!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, schickt ihr einfach eine Mail mit dem Betreff „Redaktionsschatz“ an katharina.pache@computec.de. Der Gewinner wird per Zufall ausgelost, Einsendeschluss ist Dienstag, der 01. März 2022.

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihre Namen in der N-ZONE abgedruckt werden können.

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erraten, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Wer sich bis hier hinten durchgeblättert hat, dem ist das Spiel, das wir in der letzten Ausgabe suchten, bereits begegnet, und zwar in der N-Zone-Zeitreise. Es geht nämlich um das **GBA-Rollenspiel Golden Sun**. Mit dem begann (hierzulande) 2002 nicht nur eine echte Klassiker-Reihe, sondern auch ein goldenes Zeitalter von JRPGs auf dem neuen Nintendo-Handheld! Wegen des aktuell ziemlich gesättigten Marktes für japanische Rollenspiele, vor allem auf der Switch, ist es fraglich, ob Nintendo die Marke irgendwann nochmal ausgräbt – aber man soll schließlich niemals nie sagen. Völlig außer Frage steht dagegen, dass ganze 305 unserer Leser den Adler dank ihrer Adleraugen richtig zugeordnet haben, und zum Gewinner auserkoren hat der Zufallsgenerator den lieben **Rene Stoldt aus Rostock**! Herzlichen Glückwunsch, viel Spaß mit deinem Überraschungspreis und vielen Dank an alle, die mitgemacht haben! Neben Rene haben das Cover außerdem unter anderem erkannt:

Welches Spiel suchen wir wohl diesmal?

Max Klinger, Denny Carey, Timm Stoffers, Tanja Thiede, Katharina Schmitz, Gabriele Peter, Herbert-Hartmut Kellermeier, Manuela Bohne, Gerda Wahlfeld, Dominic Neubert, Jürgen Schneider, Antje Bötel, Peter Freyer, Andre Schiffko, Maria Bruhn, Stefan Werdelmann, Sascha Schmauderer, Julian Latsch, Marc-Philip Junge, Lukas Behrendt, Marietta Kappes, Ingrid Busch, Esther Bönninghoff, Jens Wolfgang Wölk, Karin Moltmann, Henning Fricke, Jana Serbo und Jens Goldenstein.

Schickt uns eure Antwort bis zum **27. Februar 2022** an stefan.wilhelm@computec.de! Eine zufällig ausgewählte Person wird namentlich hervorgehoben und die Namen aller Teilnehmenden mit der korrekten Antwort werden abgedruckt; bei zu vielen Teilnehmenden wird eine zufällige Auswahl getroffen! Die Teilnehmenden erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen möglicherweise abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2021 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

Es ist wieder Bockmist-Zeit, und unser Kommissar-Team Andi Hammerl und Stephan Rohbäck meldet sich zum Dienst, um wieder ein paar grammatikalische Verbrechen ans Licht zu bringen!

• Auf S. 11 unterschlagen wir nicht nur die „4“ im Titel von Crash Bandicoot, wir behaupten auch, dass der tasmanische Langnasenbeutler noch nicht lange auf Nintendo-Plattformen zu finden ist, obwohl das schon seit 2001 der Fall ist!

• Eine Seite später steht im Kasten von DDLC Plus bei „erschienen“ ein „e“ zu viel.

• In Lukas‘ Kasten zu Chicory steht bei „Traumwertungen bekommt“ ein „bekommen“ zu viel.

• Game&Watch-Special, S. 25, Bildunterschrift rechts oben: „tatsächlich steuert man hier in aber Luigi“. Das „in“ muss out!

• In ihrem Teamkasten auf S. 47 spricht unsere liebe Layouterin Sandy von „meine peinliche Dänischkenntnisse“. Da fehlt zwar ein „n“, aber das schieben wir mal auf den Jetlag.

• Im Test zur Indie-Perle Loop Hero auf S. 58 ging das „-ig“ bei der „gewöhnungsbedürftigen“ Controllersteuerung wohl im Loop verloren.

• Auch der Test zu Danganronpa Decadence enthält einen kleinen Patzer: Hier fehlt ein „n“ bei den „bekannten Charakteren“.

• Auf S. 73 waren sich Stephan und Andi einig, dass bei „Am Ende jeder Rund“ eindeutig das „e“ fehlt. Die Beweislast ist erdrückend.

• Selbe Welle, letzte Stelle: Am Ende des Fließtextes schreiben wir unter anderem, das Spiel hat uns „immer wieder motiviert und jede Menge Spaß mit sich bringt“. In Ermangelung wirklich sinnvoller Alternativen streichen wir einfach mal posthum den letzten Halbsatz.

• Auf S. 81 machen wir aus den „Nowhere Island“ nur eine einzige Insel, obwohl es laut Übersetzung und Darstellung im Spiel mehrere sind.

• Einen Fehler aus grauer Vorzeit eiskalt wiederholt haben wir in der N-Zone-Zeitreise: Statt die Wii U mit ihrem damaligen Arbeitstitel Project Café anzusprechen, übernahmen wir fälschlicherweise den Titel der Vorgängerin, Revolution. Das ist ja fast so bekloppt, wie eine Konsole Wii U zu nennen!

• Zu guter Letzt haben wir auf S. 93 beim Satz „einen schmalen Felsvorsprung, auf dem du dich entlangzwängen muss“ ein „t“ vergessen, verloren oder einbehalten. Könnt ihr euch aussuchen. Vielen Dank für die Korrekturen, ihr beiden!

Habt ihr einen Fehler in einer der letzten paar N-ZONE-Ausgaben entdeckt? Sendet uns sehr gerne eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an stefan.wilhelm@computec.de!

Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Die Nintendo-Fans von Children of WiFi haben sich bei ihrer Weihnachts-Wichtel-Aktion jede Menge Goodies zugesteckt!

BITTE MEHR NINTENDO-SPECIALS!

Hallo Stefan!

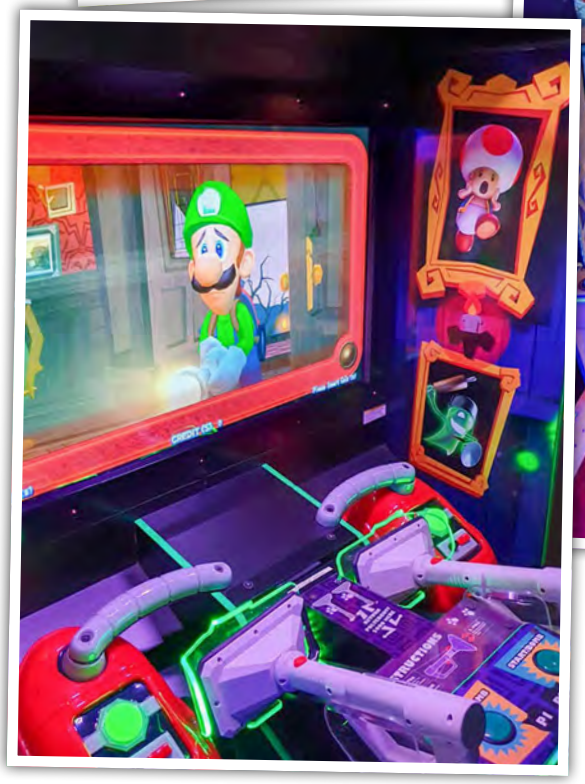
Ich hoffe, für dich und deine N-ZONE-Kollegschaft war der Start ins Jahr 2022 erfolgreich und reibungslos? Wie du weißt bin ich Leser der ersten Stunde, tatsächlich befindet sich auch jede Ausgabe in meiner Sammlung. Leider fällt mir ein unschöner Trend auf, welchen ich seit längerer Zeit verfolge: Im Vergleich zu früher gibt es nur noch sehr wenige „tiefgründige“ Nintendo-Reportagen/Specials, stattdessen eher allgemein auf Videospiele bezogen. Das ist insofern ein Nachteil, weil Nintendo sich einfach sehr von der Konkurrenz unterscheidet und häufig findet man kaum bis gar keine Nintendo-Titel in diesen Artikeln. Warum hole ich mir dann also ein Nintendo-Only-Magazin?

Mein Wunsch wäre es für 2022, wieder vermehrt Nintendo-bezogene Themen zu sehen. Wie wäre es mit der Geschichte der Amiibo und deren Quasi-Vorgänger? Also den eReader, die Pokémon-Rumble-Figuren, auch die Ikaron-Karten von Kid Icarus Uprising und was es sonst noch gab? Warum nicht in einem mehrteiligen Special über alle Arcade-Automaten von Nintendo berichten, welche ja bis heute noch vereinzelt erscheinen? Oder ein Rückblick samt Analyse bezüglich der Werbemethoden von Nintendo über die Jahre – von „Have more fun!“ und der „coolen Phase“ zum Beginn der Gamecube-Zeit bis zu den regionalen Unterschieden bei der Vermarktung.

Weiterhin gibt es so viele wichtige Persönlichkeiten abseits von Miyamoto, welche einen eigenen Beitrag verdient hätten. Die Entwicklung der Boxarts und deren länderspezifischen Unterschiede wie den grimmigen Kirby vs. den fröhlichen Wonneknödel aus Japan? Das sind nur ein paar wenige Beispiele, aus denen man sehr viel machen könnte. Dass es sich hierbei um Aufwand handelt ist klar ... aber als Leser einer Nintendo-Zeitschrift erwarte ich einfach, rundum zum Thema NINTENDO versorgt zu werden. Die anderen Beiträge, so gut sie auch geschrieben sein mögen, wirken mittlerweile sehr häufig fehl am Platz und sind, seien wir ehrlich, simpel von anderen Quellen des Verlags „kopiert“ und wiederverwendet worden. Kann man gerne mal machen, nur bitte nicht pausenlos.

Ansonsten freue ich mich auch nach all den Jahren immer wieder über die neueste N-ZONE-Ausgabe wie ein kleines Kind! Macht weiter so und danke, dass ihr nach wie vor ein Printmagazin seid – gerade Nintendo-Jünger sind meist froh über physische Gegenstände!

Zum Abschluss möchte ich noch zeigen, was meine Facebook Gaming-Community „Children of WiFi“ dieses Weihnachten alles zum Wichteln ver-



Die liebe Marion „She-Ra“ und ihre Freundin Sandy haben nach einem Gaming-Shoppingtrip die örtliche Arcade unsicher gemacht und ein paar coole Nintendo-Automaten ausprobiert. Inklusive „echtem“ Schreckweg 08/16!

Bowser und Sohnemann beim Einkaufen: So oder so ähnlich könnte es aussehen, wenn die beiden Bösewichter endlich mal runterkommen könnten. Danke für das witzige Bild, lieber Thomas!

schenkt hat. Wie man sehen kann: Hier tummeln sich sehr viele Hardcore-Nintendo-Maniacs! Herzlichen Dank an Elvis, Julian, Rebekka, Florian, Marion, Anton, Kira, Sandy und Maik dafür, dass ihr wieder mitgemacht habt! Wer von den N-ZONE-Lesern auch interessiert wäre an einer Community mit Schwerpunkt Nintendo, in welcher solche Aktionen durchgeführt werden, darf sich gerne bei mir melden!
Lieber Stefan, liebe Redaktion, macht weiter so!

Andi Hammerl

STEFAN: Lieber Andi, erstmal vielen Dank für deinen ausführlichen Brief und die lobenden Worte! Wir sind alle (den Umständen entsprechend) gut ins neue Jahr gestartet. Die liebe Katha hat hier in Fürth tapfer die Stellung gehalten, damit die N-Zone-Ausgabe 02/22 kurz nach Neujahr sauber und pünktlich fertig wird. Lukas und ich haben derweil (nicht ganz so tapfer) den Weißwurstäquator gen Süden überquert, um unsere Familien zu besuchen. Wir hoffen, deine Community und du hattet auch ein paar schöne Feiertage – aber euren coolen Geschenken nach zu urteilen, hege ich daran gar keinen Zweifel!

So, nun aber zu deiner Kritik: Wir geben unser Bestes, um jeden Monat so viele Nintendo-Inhalte wie möglich ins Heft zu packen. Das gilt auch für die Magazin-Rubrik, wo wir Themen auswählen, von denen wir glauben, dass sie auch für Nintendo-Spieler interessant sind. Wenn es in einer Reportage ausschließlich um Big N geht, umso besser, aber wir wollen auch mal Blicke über den Tellerrand werfen und Dinge aufgreifen, die die gesamte Industrie betreffen. Das geschieht aber natürlich immer unter der Prämisse, dass das Thema Nintendo zumindest tangiert – ein Special über die Identität des Master Chief wirst du bei uns wahrscheinlich nie finden, auch wenn wir insgeheim natürlich wissen, wer unter dem Helm steckt. Und klar, wir würden liebend gerne noch viel mehr tiefgründige Nintendo-only-Specials produzieren, das ist aber, wie du schon schreibst, immer auch eine Frage der Zeit und der Kapazitäten, die das leider nicht in jedem Monat erlauben. Es wollen schließlich auch noch jede Menge Spiele getestet werden! Deine interessanten Themenvorschläge werden aber natürlich weitergeleitet – vielen Dank dafür! Und die Print-Fahne wird natürlich hochgehalten, bis uns der Arm abfällt! :)

ARCADE MIT DEN BESTEN

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion!
Die liebe She-Ra und ich waren neulich mal wieder in Bremen auf Gaming-Schnäppchenjagd. Da kam ordentlich etwas zusammen: Triple A-Titel für 10 bis 20 Euro sind schon genial! Auch eine Switch Lite wanderte dann in die Sammlung. Jedes Mal, wenn wir die Konsole hinterher in der Sammlung sehen, denken wir an diesen schönen Tag.

Anschließend waren wir noch im Planet Arcade, wo sich viele Automaten befinden. Unsere Favoriten darunter waren Mario Kart Arcade GP DX und Luigi's Mansion – es war ein super Erlebnis, den Schreckweg 08/16 einmal selbst in der Hand zu halten.

Es gab natürlich noch viel mehr zu entdecken, wie ein Pacman Airhockey oder Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen. Es hat sich auf jeden Fall gelohnt, denn was gibt es schöneres als einen Freundinnentag mit gemeinsamen Interessen?
Liebe Grüße von eurer

Marion „She-Ra“ und Sandra „Sandy“!

STEFAN: Liebe She-Ra, liebe Sandy, schön, von euch zu hören! Ihr habt völlig Recht – was gibt es schöneres als mit den besten Freunden und Freundinnen gepflegt durch die Spieleläden zu bummeln und die neuen Schätze danach gleich mal auszuprobieren? Ein großer Pluspunkt von physischen Games, die uns hoffentlich auch im zunehmend digitalen Zeitalter noch lange erhalten bleiben. Man sieht auch, dass ihr echt euren Spaß in der Arcade hattet! Wenn es bei uns in der Umgebung so etwas gäbe, würde ich dort vermutlich auch des Öfteren rumhängen. Richtige Arcades sind mittlerweile eine echte Seltenheit, umso cooler also, dass Nintendo sie immer noch mit Automaten beliefert. In Nürnberg und Umgebung sehe ich leider weit und breit nur Spielotheken. Wobei, vielleicht versteckt sich dort ja ein Konami-Automat irgendwo in einer dunklen Ecke ...
Wie dem auch sei, herzliche Grüße nach Bremen! :)

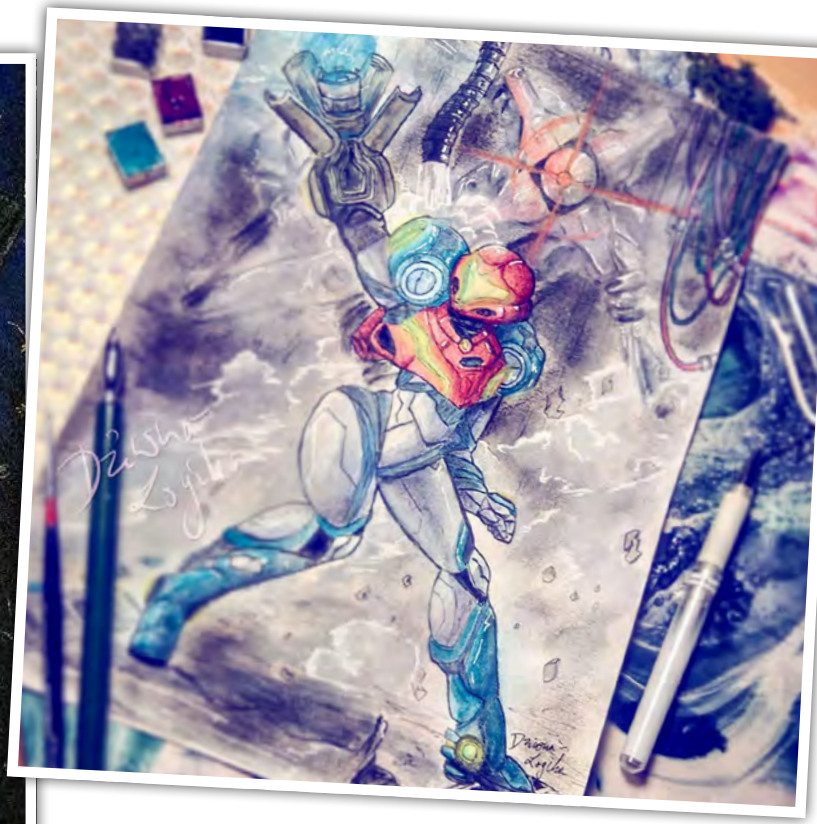
LESER-JAHRES-RÜCKBLICK

Ich hätte eine neue Idee für eine Neue Rubrik, und zwar jeweils für die N-Zone-Ausgabe, die jedes Jahr im Januar erscheint. Wie wäre es mit einigen kleinen und kurzen Jahresrückblicken, von den Lesern/Leserinnen? Hier ist meiner:

Das Nintendo-Jahr 2021 war gut, aber nicht perfekt. Im Februar ging es meiner Meinung nach gut los, mit einer sehr schönen Neuauflage von Super Mario 3D World, mit extra Inhalten. Kurz gesagt, es machte mir Spaß. Im April ging es mit New Pokemon Snap ordentlich weiter, denn das Spiel war zwar gut, aber nicht überragend. Der Mai war mit Miitopia super. Es war auch für mich, der es bereits auf dem 3DS zockte, einfach spaßig. Im Juni und Juli und August gab es für mich persönlich nichts zu zocken, da ich mir die Spiele, die erschienen. nicht besorgte. Dann ging es für mich, wenn auch nur kurz, da dieses Spiel sehr übersichtlich ist, weiter mit Warioware: Get It Together im September. Super war auch Sonic Colours Ultimate, von dem ich mir die physische Version im Oktober besorgt habe. Zum November kann ich bisher noch nicht viel sagen, da ich Pokemon Strahlender Diamant, noch nicht ausgiebig zocke.

Marlon

STEFAN: Lieber Marlon, danke für deinen Brief und den Vorschlag! Wenn wir Zuschriften von Lesern erhalten, die uns einen Rückblick auf ihr ganz persönliches Spielejahr geben möchten, dann drucken wir die natürlich gerne ab – entweder hier oder in unserer Retro-Ecke auf den Interaktiv-Seiten. Wenn ihr es also Marlon gleichtun und uns erzählen wollt, was ihr im letzten Jahr so gezockt habt, dann gerne her damit! Ansonsten behalten wir deine Idee im Hinterkopf, wenn der nächste Jahreswechsel ansteht!



Diese beeindruckende Zeichnung von Samus Aran in Kämpferpose mit Leuchteffekten hat die liebe Dziwna-Logika aufs Papier gezaubert. Verdammt starkes Bild, Dziwna! Hätte glatt das Cover von Metroid Dread sein können!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: stefan.wilhelm@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

DIE KONKURRENZ KAUFT EIN – WAS MACHT NINTENDO?

Bei Sony und Microsoft saß das Portemonnaie in den letzten Wochen locker – es wurden fleißig Entwicklerstudios gekauft. Sollte Nintendo da mitmachen?

KATHARINA: Gehen wir ein wenig weiter zurück als die letzten Wochen: Was war der Frust bei Nintendo-Fans groß, als Microsoft Anfang der 2000er Rare kaufte. Die Engländer hatten schließlich einige der besten Spiele für das N64 entwickelt, unter der Fahne des neuen Arbeitgebers kam statt Banjo-Threeie nur Nuts & Bolts rum, und das nicht mal für eine Nintendo-Konsole. Fan-Vorwürfe wurden laut, Nintendo hätte lieber selbst zugreifen sollen, Rare hatte sich vor Microsoft den Japanern zum Verkauf angeboten. Dies ist inzwischen Schnee von gestern, aber in den letzten Monaten öffneten sich abermals gigantische Geldbeutel und Microsoft bediente sich bei Bethesda und Activision Blizzard. Die Switch mag nicht die wichtigste Plattform für Skyrim sein, aber ein Elder Scrolls 6 kann man sich als Nintendo-Zocker vermutlich abschminken, ebenso wie andere kommende Titel von Bethesda. Das Gleiche bei Activision Blizzard, die mit Diablo und Overwatch auch für Nintendos Hybrid-Konsole Spiele veröffentlichten. Zu guter Letzt und kurz vor Redaktionsschluss wurde bekannt, dass Sony Bungie einsackt, die Macher von Halo und Destiny. Beides nicht unbedingt relevant für Nintendo-Fans, aber dennoch bedenklich: Welches unabhängige Multiplattformstudio kommt – oder besser: geht – als Nächstes? Sollte Nintendo nicht auch mal ein paar Bündel Moneten auf den Tisch legen? Oder genügt es ihnen, zu wissen, dass die Switch so verbreitet ist, dass es an Wahnsinn grenzen würde, bestimmte Third-Party-Titel nicht auf Nintendo-Hardware zu veröffentlichen?

LUKAS: Moment mal, Nintendo ist da auch ganz vorne mit dabei im Übernahme-Game! Erst vor nicht allzu langer Zeit verleibte der Mario-Konzern sich schließlich Next Level Games ein, die Macher von zum Beispiel Punch-Out!! auf der Wii, Luigi's Mansion 2 und 3 und Metroid Prime: Federation Force! Ja, gut, ist halt ungefähr 47 Schuhgrößen kleiner und Next Level Games entwickelte zuletzt sowieso beinahe ausschließlich für Nintendo. Aber immerhin! Aber um wieder ernsthaft zu reden: Dieses Übernahmen-Gehabe würde zu Nintendo doch gar nicht passen. Das Unternehmen ist ja bekannt für seine leicht widersprüchliche Vorgehensweise, zwar oft innovative Konzepte auszuprobieren, aber eigentlich fast immer mit bekannten Marken oder zumindest in der eigenen Wohlfühlzone. Mit irgendwelchen Spielen zugekaufter Studios, die vielleicht cool sind, sich aber nicht nach Nintendo anfühlen, würde man dem eigenen Ruf gegebenenfalls sogar mehr schaden als nützen, und so setzt man denn meist lieber auf Entwicklungs-Partnerschaften. Zu den anderen Übernahmen: Als Nintendo-Fans sind wir in der angenehmen Situation, dass diese uns weniger tangieren. Call of Duty, Destiny und Co. gibt's, wie du sagst, sowieso nicht für die Switch, all die großen Spiele, die jetzt potenziell noch exklusiv für die Konkurrenz kommen, hätten wohl auch nicht ihren Weg auf das Gerät gefunden. Und bei kleineren Projekten arbeiten Nintendo und Microsoft ja zusammen, siehe Cuphead oder die Ori-Abenteuer.

KATHARINA: Richtig, Nintendo hat ebenfalls eingekauft, nur nicht in dieser Größenordnung. Ich hoffe, dass etwa ein Platinum Games nicht schon im Einkaufskorb von Sony oder Microsoft liegt, oder ein Mercury Steam, oder Grezzo, oder gar ein großer Brocken wie Capcom. Aber du hast ja recht – von den aktuellen Deals sind wir Nintendo-Spieler zumindest nicht in erster Linie die Leidtragenden. Hoffen wir, dass es auch so bleibt.

UNSTRESSIGER GEHT'S NICHT!

N-ZONE-ABO? DESWEGEN!

- COOLE PRÄMIEN
- MEGA PREISVORTEILE
- KOSTENLOSE ZUSTELLUNG PER POST
- PÜNKTLICH & AKTUELL
- KEINE AUSGABE VERPASSEN

SHOP.N-ZONE.DE

AUSGABE 04/2022

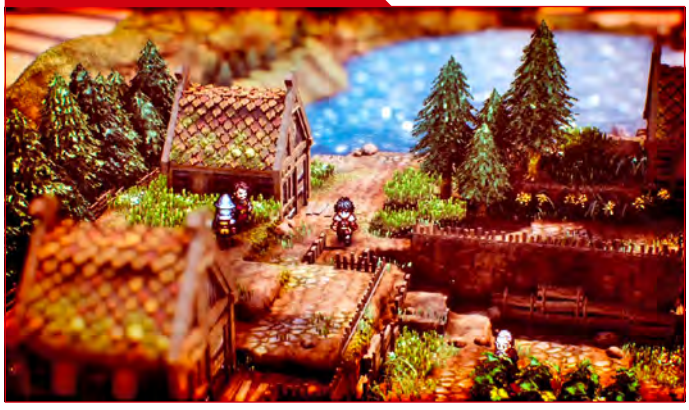
ab 16.03.22 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

ASSASSIN'S CREED: THE EZIO COLLECTION (Test)

Die in dieser Collection enthaltenen Abenteuer gelten als mit die besten der ganzen Serie – aber auch auf der Switch? Wir testen das für euch!

TRIANGLE STRATEGY (Test)



Mit etwas Glück können wir euch im nächsten Heft verraten, wie viel Spaß das Taktik-Rollenspiel mit dem außergewöhnlichen Look macht.

BOB VERSUS NINTENDO (Ma

Es war einmal ein Entwickler, der wollte ein Spiel für Nintendo DS programmieren – das Vorhaben endete schlimm. Alles zur merkwürdigen Geschichte im nächsten Heft!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

marquard group

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Antonia Dreßler, David Benke, Marcel Naeem Cheema, Matthias Dammes, Christian Dörre, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Lukas Schmid, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Stefan Wilhelm, David Martin, Dominik Pache, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Benjamin Lachmann, Benjamin Plass-Fleßenkämper, Jonas Höger, Nicolai Brülke, Olaf Bleich, Rebecca Herrmann, Sönke Siemens, Viktor Eippert
Layout Sandra Wendorf (Ltg.), Matthias Schöffel
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Sandra Wendorf
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand / Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Managing Editor Online Lukas Schmid
Redaktion David Martin, Maik Koch, Matthias Dammes
Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol, Viktor Eippert (Project Manager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Ali Adlah, Christian Zamora, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haider

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print / Digital
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement
Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer, Veronika Maucher
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing
Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Annett Heinze, Franziska Behme, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 35 (01/2022)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 61,00, Österreich: € 69,00, Ausland: € 76,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

marquard group

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playfünf.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
marquard group

Endlich for free, nur bei MTV
Jeden Mittwoch 22:15 Uhr

Wer feiert, darf bleiben

©2022 ViacomCBS inc. All rights reserved.